TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!



¡¡A LUCHAR!!
¡¡«Pokémon Collosseum» va a arrasar en tu CUBE!!



Nº 43

Por los expertos de 

GUÍA PASO A PASO
POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

- LOS POKéTRUCOS más geniales para arrasar en los combates
- CLAVES Y CONSEJOS de maestros para vencer a los líderes

¡¡Regalamos 25 productos Pokémon!!



REVISTA OFICIAL

Nintendo Acción PokémON

QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Jefe de sección) •**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz

■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo •**Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos**: Paola Procell •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín E-mail: monima@hobbypress.es •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña E-mail: monicas@axelsp.com •C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448 •nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución**: Dispaña. C/ General Perón, 27 - 7ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte**: BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid) •Depósito Legal: M-36689-1992

•© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.



Un montón de nuevos amigos estarán esperando encontrarse contigo. Algunos, como la chica de las coletas, se unirán a la aventura y te seguirán.



Los efectos de los ataques serán una pasada visual (con luces, reflejos y deformaciones) y también sonora, pues oirás las voces de todos los Pokémon.



Será Rol hasta la médula, con pueblos por los que husmear y gente a la que preguntar cosillas.



La belleza gráfica llegará a niveles bestiales. Esta ciudad repleta de agua y luz es sólo un ejemplo.



Los Centros Pokémon seguirán ofreciendo sus servicios de cura inmediata de Pokémon... en 3D.

Pokémon Colosseum

¡Un juego de Rol para Cube, con todos los Pokémon de Rubí y Zafiro!

Tú también soñabas con algo así, ¿verdad? Un «Pokémon» como los de Game Boy, pero para nuestras GameCube. Un título que incluyese **todo lo que hace de «Pokémon» una saga tan bestial, pero con un nivel técnico para quedarse pasmado.** Algo «Pokémon» que utilizase a fondo los 128 bits de Cube. Pues deja de soñar, porque...

¡En Japón ya se juega!

¡Y en Revista Pokémon también! Aunque en japonés, ya hemos podido empezar una partidita (tres horas seguidas dándole al juego, y sin entender "ni papa") y podemos asegurar que esto va a arrasar. Tendremos un protagonista al que, como siempre, podremos nombrar como queramos, que moveremos libremente por **flipantes escenarios 3D,** y a quien acompañarán **Espeon y Umbreon** para las primeras batallas que tenga que librar con otros entrenadores. En estos combates veremos todo el despliegue de cámaras propio de los «Stadium» de N64, pero con una **apabullante cantidad de efectos gráficos y sonoros para cada uno de los ataques** de los Pokémon. Es decir, que cada ataque, elijas el que elijas, será un verdadero espectáculo. Y sí, por supuesto, **todos los Pokémon que tengas en tu edición Rubí o Zafiro de Advance** podrán pasar a formar parte del equipo Pokémon del "prota" usando el cable Advance/Cube. **Sobre mayo lo tendremos por España.**

Combates a pares

En luchas "2 vs 2" **lo inteligente será atacar con tus dos Pokémon al mismo** enemigo. Pero quizá haga lo mismo el rival, ¿no? ¡Viva la estrategia!



[6ª] ENTREGA

☑ Estrategias para entrenadores ☑ Mapas de

Guía de Maestros
Pokémon Rubí y Zafiro

¿Cómo fueron la cosa por Pueblo Pardal, y por las Rutas 113, 114 y 115, o la pelea contra Aquiles? ¿Que la cosa se pone cada vez más dura? Ánimo, que aún queda mucho trecho y con nuestra ayuda vas a pasártelo bomba en el Pueblo Lavacalda y en la Ciudad Arborada, y además tendrás que rescatar el Instituto Meteorológico, que está en poder de los malos. ¡Adelante!



Sumario

Desfiladero

Después de la batalla en Monte Cenizo, que esperamos no haya sido muy dura, baja por el Desfiladero y llegarás a la zona de la Ruta 112 que te permite acceder a Pueblo Lavacalda. Aunque no lo creas, si utilizas la bicicleta adecuada, podrás escalar por el Desfiladero hasta llegar a Monte Cenizo.

DESFILADERO



1. DOS ENTRENADORES PARA LA POKéNAV



Cuando bajes por el Desfiladero, te encontrarás con **dos entrenadores más que se añadirán a tu Pokénav.** No seas vago, y lucha contra ellos. El primero se llama **CAMPISTA EZEQUIEL** y utiliza un Zigzagoon y un Taillow de nivel 21. El segundo es **DOMINGERA DIANA,** y combate con un Shroomish, un Oddish y un Swablu de nivel 20.



OBJETOS DE ENTRENADOR

ANTIQUEMAR es un objeto que **cura a los Pokémon cuando han sido quemados** por algún ataque del rival. Encontrarás uno en el Desfiladero, pero si quieres tener más en tu MOCHILA, podrás comprarlo por poco dinero en el **primer piso del Centro Comercial de Ciudad Calagua**.

2. ESCALANDO EL DESFILADERO



¿Ves todas esas **hileras de piedras esparcidas por el Desfiladero**? Pues si vienes por aquí con la BICI ACROBÁTICA, podrás **saltar por encima de ellas** para ir escalando hasta Monte Cenizo. Sitúate al lado de la primera piedra de una hilera, mantén pulsado el botón B, y en cuanto la bici empiece a pegar botes, salta de piedra en piedra. Como puedes comprobar, **no es necesario subir al TELEFÉRICO para llegar a lo alto de Monte Cenizo.**

¡CONSÍGUELOS!	
A. ANTIQUEMAR	

POKéTRUCO

En el Desfiladero encontrarás a Spoink, un Pokémon al que deberías prestar atención. Spoink es de tipo Psíquico y evoluciona en el nivel 32 a Grumpig, un Pokémon que puede hacer sombra al mismísimo Kadabra. Las estadísticas de Grumpig son aún más equilibradas que las de Kadabra, permitiéndole aguantar mejor los ataques de tipo físico. Además, **tanto Spoink como Grumpig aprenden Manto Espejo, Psíquico y Descanso.** Así que ya sabes, Grumpig puede ser una estupenda incorporación para tu equipo.



Pueblo Lavacalda

Este pequeño pueblecito es especialmente famoso por sus relajantes aguas termales y por su fantástico HERBOLARIO. En ningún caso dejes de hablar con la anciana que encontrarás al lado de la piscina. Si no, no recibirías de su parte un HUEVO, del que más tarde saldrá un Wynaut.

PUEBLO LAVACALDA



1. HERBOLARIO POKéMON

Objetos conseguidos: **CARBÓN**



Las **hierbas medicinales** pueden sanar a cualquier Pokémon de sus **problemas de estado**, pueden hacer **que recuperen PS** o incluso pueden **hacerles revivir.** Sin embargo, no debes abusar mucho de ellas, puesto que su sabor resulta bastante amargo y eso **hace infelices a los Pokémon.** No olvides hablar con uno de los ancianos si quieres recibir un CARBÓN.

LISTA DE PRECIOS			
Polvoenergía	500	Raíz Energía	800
Pol. Curación	450	Hierba Rev.	2800

2. UN HUEVO CON SORPRESA

Objeto conseguido: **HUEVO**



La anciana que hay al lado del baño termal tiene un HUEVO que pretende incubar utilizando la cálida arena de los baños termales, pero parece que este método no le funciona. Habla con ella y podrás incorporar el HUEVO en tu equipo. Tarde o temprano, después de haber dado un número determinado de pasos, **verás que de este HUEVO sale un Wynaut.**

3. LA TIENDA DE SIEMPRE



En esta tienda encontrarás un nuevo producto que sería interesante que incorporaras a tu MOCHILA. **Se trata de REVIVIR y, aunque es algo caro, permite revivir a un Pokémon debilitado** restaurándole además la mitad de sus PS.

LISTA DE PRECIOS					
Superball	600	Revivir	1500	Antiparaliz	200
Antiquemar	250	Antídoto	100	Velocidad X	350
Superpoción	700	Superrepel	500	Despertar	250

4. UN REGALO DEL RIVAL

Objetos conseguidos: **GAF. AISLANTES**



Cuando salgas del gimnasio con la flamante **Medalla Calor,** aparecerá el rival. Esta vez, en vez de retarte a un combate, **te regalará unas magníficas GAFAS AISLANTES.** Con estas gafas podrás adentrarte en el desierto de la Ruta 111.

PISTAS

El gimnasio de Pueblo Lavacalda está repleto de **agujeros con arena.** Unos te llevarán de una sala a otra, pero de otros surgirán entrenadores con **Pokémon de tipo Fuego** (o duales) que van a tratar de detener tu avance. Fíjate en los números que hay en las dos imágenes, aquí a la derecha, sobre los agujeros con arena. Dos agujeros o zonas con el mismo número significa que están conectadas. Sigue el orden que te ponemos y llegarás directamente a la **sala en la que te espera la líder, Candela.**



Líder Pokémon # 4

En este gimnasio te espera Candela, una experta en Pokémon de tipo Fuego que te dejará fácilmente muy chamuscado si no andas con cuidado.

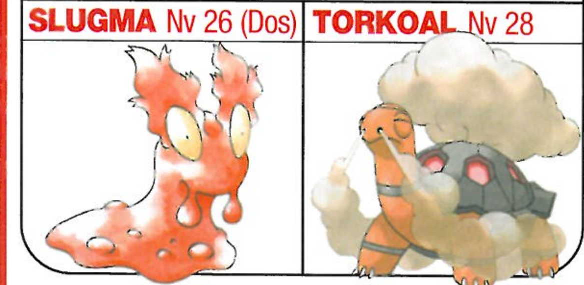


Candela

Candela tiene un **equipo formado exclusivamente por Pokémon de tipo Fuego.** Tienes que tener especial cuidado con su Torkoal, pues su Atracción puede embobar a tu equipo.

Equipo de Candela

SLUGMA Nv 26 (Dos)	TORKOAL Nv 28



CONSEJO PARA CANDELA

Los mejores **movimientos** contra los Pokémon de Candela son los **de tipo Tierra, Roca y Agua.** Si tienes un Pokémon con un movimiento como Pistola Agua, no te fíes demasiado. Candela hará que sus Pokémon hagan buen uso de **Pantalla Luz** para que el daño de los ataques especiales (como los de Agua) baje a la mitad. Otra de las bazas de Candela es **la Atracción de su Torkoal.** Con ella, **puede hacer que tu Pokémon no ataque,** por eso, como el Torkoal que usa es hembra, procura estar utilizando un Pokémon del mismo sexo para que Atracción no funcione con tu Pokémon.

PREMIOS CANDELA

MEDALLA CALOR

Con esta medalla, te obedecerán absolutamente todos los Pokémon hasta el nivel 50, incluso aquellos que hayas intercambiado. Y además, podrás hacer uso del **movimiento de la MO FUERZA fuera de un combate.**

MT 50, SOFOCO

Es un ataque de tipo Fuego de gran poder que **puede causar estragos, pero al usarlo baja el AT. ESP.** Esto significa que el movimiento no es adecuado si el combate es muy largo.

Ruta 118

Después de ganar la medalla de Ciudad Petalia, podrás utilizar Surf. Ese será el momento ideal para volver a Malvalona y salir por esta ruta. Después de explorar a fondo esta ruta, tu próximo destino pasará a ser la Ruta 119.





1. UNA CAÑA BUENA

Objetos conseguidos: **CAÑA BUENA**

En la orilla derecha de la Ruta 118 **te encontrarás con un pescador** que, como le caerás bien, te regalará por la cara una CAÑA BUENA. Esta caña es más eficaz que la CAÑA VIEJA y con ella podrás pescar nuevos Pokémon.



No olvides que **para pescar como es debido tienes que pulsar A inmediatamente después que veas que un Pokémon ha picado.**

POKéTRUCO

En la Ruta 118, Máximo te dice que **un buen entrenador tiene que tener en su equipo a Pokémon de varios tipos.** Si quieres tener las mejores opciones para convertirte en el campeón de la Liga Pokémon, los tipos que debes tener en tu equipo son: **Eléctrico, Fuego, Lucha, Hielo, Agua y Tierra.** Toma buena nota.

2. OTRA VEZ LOS REPORTEROS



Gabi y Teo son aquellos **reporteros intrépidos** contra los que combatiste en la Ruta 111. Como ha pasado ya un buen tiempo desde aquel combate, pronto te darás cuenta de que todos sus Pokémon han evolucionado bastante. Esta vez, **te van a retar a un combate 2 contra 2, usando un Magnemite y un Loudred de nivel 27.** Después de que consigas derrotarlos (con tus buenas artes habituales(, volverán a entrevistarte. Ya sabes, piensa bien lo que dices, que luego todo el mundo te verá por la tele de Hoenn.

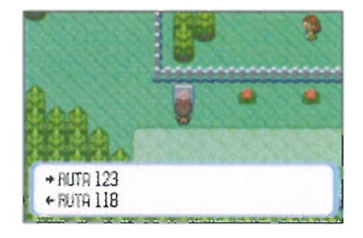
3. LOS CONSEJOS DE MÁXIMO



Máximo, el chaval al que diste la carta en la Cueva Granito, se acercará a ti en la Ruta 118. Escucha atentamente todo lo que te va a contar, puesto que el consejo que te va a dar merece la pena tenerlo muy en cuenta. Te hablará de que **para ser un gran entrenador necesitas en tu equipo diferentes tipos de Pokémon.** ¿Lo sabías? Parece razonable ya que la debilidad y la fortaleza de un Pokémon tiene mucho que ver con su tipo. Por eso, si combinas en tu equipo varios tipos de Pokémon y ataques, podrás enfrentarte a cualquiera.

¡CONSÍGUELOS!	
A. BAYAS ZIDRA	B. HIPERPOCIÓN

4. RUMBO A LA RUTA 123



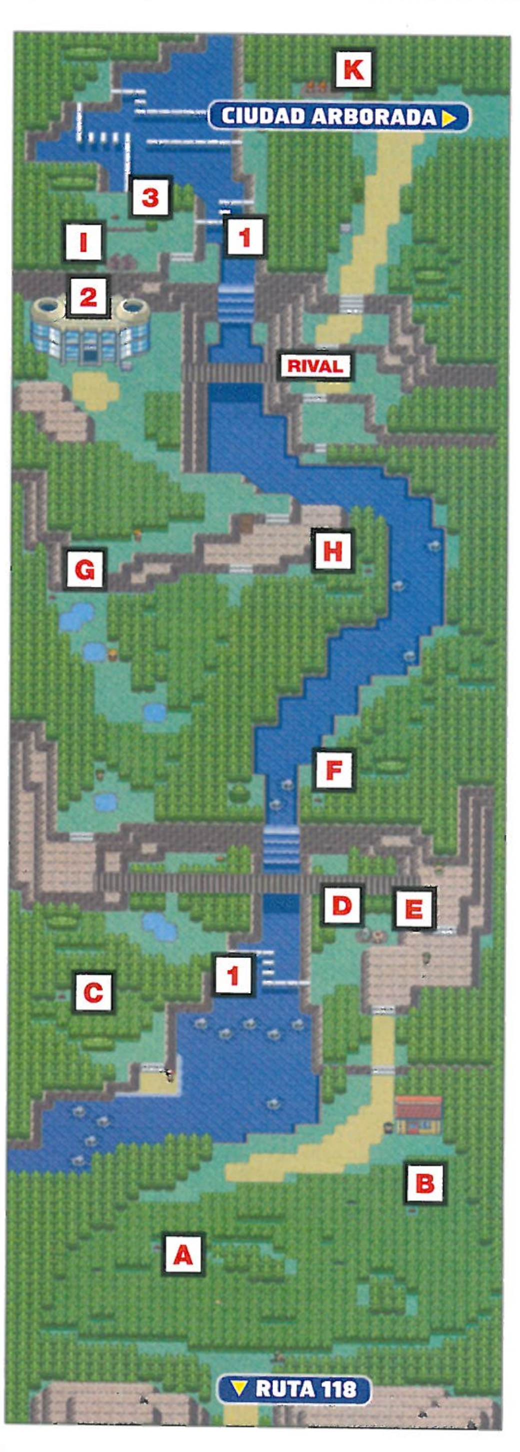
Cuando tengas entre tus poderes Surf y ya puedas explorar toda la Ruta 118 al completo, tu siguiente destino lógico se encontrará en la Ruta 119.
Sin embargo, si te fijas bien en el mapa, también vas a tener la posibilidad de ir a la **Ruta 123** y comenzar a explorarla. Te aconsejamos que te procures dar un garbeo por esta ruta antes de seguir cualquier otro camino y de este modo **llegarás a la CASA del BAYÓLOGO.** En ella, encontrarás **un montón de bayas la mar de útiles para hacer Pokécubos.**

¡Hazte con todos!

	● (rojo)	● (azul)
CARVANHA	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)
ELECTRIKE	**Muchos**	**Muchos**
MAGIKARP	**Muchos** (Todas las cañas)	**Muchos** (Todas las cañas)
LINOONE	**Algunos**	**Algunos**
MANECTRIC	**Algunos**	**Algunos**
PELIPPER	**Pocos**	**Pocos**
SHARPEDO	**Muchos** (Super Caña)	**Muchos** (Super Caña)
TENTACOOL	**Muchos**	**Muchos**
WINGULL	**Algunos**	**Algunos**
ZIGZAGOON	**Algunos**	**Algunos**

Ruta 119

Una ruta larga, muy larga, pero repleta de aventuras y combates. Entre otras cosas, tendrás que liberar el Instituto Meteorológico de la invasión de los malos. Cerca del puente norte, el rival aparecerá para combatir. Además, en el agua de esta ruta podrás pescar al codiciado Feebas.



1. EXPLORANDO LA RUTA



En esta ruta hay **zonas con hierba especialmente alta que no se pueden cruzar en bici, aunque sí a pie.** Sin embargo, para explorar todas las zonas de la misma será imprescindible que tengas la BICI ACROBÁTICA. Con ella, podrás saltar por encima de las plataformas blancas que están sobre el agua. **Tampoco te olvides de volver por aquí cuando dispongas de la MO CASCADA y la medalla de Arrecípolis.** Podrás usarlas para explorar la zona norte de la ruta.

2. LIBERA EL INSTITUTO METEOROLÓGICO



Al final de la ruta, junto al puente que hay al norte, encontrarás a dos soldados del Equipo Aqua/Magma bloqueando el puente. Por lo que parece, **el Instituto Meteorológico ha sido invadido por los malos.** Tendrás que entrar en él para combatir contra todos ellos y conseguir liberar a los pobres científicos que se encuentran dentro del edificio. Además, cuando lo hagas, conseguirás un Pokémon muy especial.

POKéTRUCO

Para que Feebas evolucione en Milotic tendrás que conseguir que su belleza crezca un montón y eso se hace **alimentándolo con PokéCubos de sabor seco.** Para hacer buenos PokéCubos de sabor seco puedes usar **BAYA ALGAMA (al norte de la Ruta 115) o la BAYA MELUCE que hay en esta ruta.** Si vas a la LICUABAYAS de Ciudad Calagua, con estas bayas fabricarás unos estupendos PokéCubos de color añil. Alimenta a Feebas con al menos siete PokéCubos de este tipo y al subir de nivel lo verás evolucionar.

¡CONSÍGUELOS!

A. SUPERREPEL	E. BAYAS ZANAMA	I. BAYAS MELUCE
B. HIPERPOCIÓN	F. PIEDRA HOJA	J. CARAMELO RARO
C. ZINC	G. HIPERPOCIÓN	K. BAYAS GRANA
D. BAYAS ZIDRA	H. ELIXIR	

El Rival (tercera batalla)

TU PRIMER POKéMON EQUIPO RIVAL

TREECKO	Wailmer (tipo Agua, Nivel 29) Shroomish (tipo Planta, Nivel 29) Combusken (tipo Fuego-Lucha, Nivel 31)
TORCHIC	Wailmer (tipo Agua, Nivel 29) Numel (tipo Fuego-Tierra, Nivel 29) Mudkip (tipo Agua-Tierra, Nivel 31)
MUDKIP	Wailmer (tipo Agua, Nivel 29) Numel (tipo Fuego-Tierra, Nivel 29) Grovyle (tipo Planta, Nivel 31)

MOVIMIENTOS RECOMENDADOS: PLANTA, AGUA, ELECTRICO, VOLADOR Y FUEGO.
El rival va a combatir en esta batalla con los mismos Pokémon que utilizó en la anterior, solo que esta vez los encontrarás un poco más creciditos... **Cuando la batalla llegue a su fin, te entregará la MO02 (o VUELO).** No olvides que necesitas la medalla de Ciudad Arborada para poder usar esta MO fuera de una batalla y viajar con ella instantáneamente a cualquier otra ciudad que hayas visitado con anterioridad.

PREMIOS.
MO 02 (VUELO).

POKéTRUCO

En las rondas de los CONCURSOS **podrás ganar muchos puntos si utilizas combos.** Es decir, si un determinado movimiento que has utilizado en una ronda, va seguido de otro en la siguiente ronda con el que forma una combo, podrás conseguir puntos extras. Los que te damos a continuación son algunos de los combos que puedes usar:

COMBOS DE CONCURSOS

PRIMER MOVIMIENTO	SEGUNDO MOVIMIENTO
Confusión	**Premonición** Kinético Psíquico Teletransp
Descanso	**Sonámbulo** Ronquido
Lanzarrocas	**Avalancha** Tumba Rocas
Maldición	**Mismo Destino** Rabia Mal de Ojo Rencor
Mofa	**Contador** Detección Manto Espejo
Picotazo	**Pico Taladro** Ataque Furia
Puño Fuego	**Puño Hielo** Puño Trueno
Surf	**Buceo**
Tambor	**Descanso**
Terremoto	**Erupción** Fisura

¡Hazte con todos!

Pokémon	●	●
CARVANHA	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (SuperCaña)
FEEBAS	**Pescando en seis zonas de la Ruta 119**	**Pescando en seis zonas de la Ruta 119**
KECLEON	**Pocos**	**Pocos**
WINGULL	**Algunos**	**Algunos**
MAGIKARP	**Muchos** (Todas las cañas)	**Muchos** (Todas las cañas)
ODDISH	**Algunos**	**Algunos**
PELIPPER	**Algunos**	**Algunos**
TENTACOOL	**Muchos**	**Muchos**
TROPIUS	**Pocos**	**Pocos**
LINOONE	**Algunos**	**Algunos**
ZIGZAGOON	**Algunos**	**Algunos**

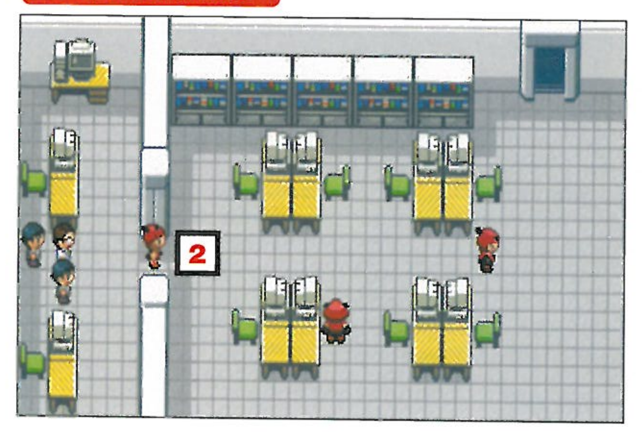
El Instituto Meteorológico

Por lo que se rumorea por ahí, parece que es cierto que los científicos del Instituto Meteorológico han sido capaces de crear un Pokémon que puede controlar el tiempo atmosférico a voluntad. Y por eso, los malos del Equipo Aqua/Magma han invadido sus instalaciones. ¡Pretenden robarlo!

PLANTA BAJA



PRIMER PISO



1. DESCANSA Y PREPÁRATE

El camino hasta llegar al Instituto Meteorológico ha sido especialmente largo y es bastante probable que tus Pokémon se encuentren en este momento un poco más débiles de lo que sería deseable. Fíjate bien: **en parte izquierda de la planta baja hay una cama en la que puedes recuperar la salud de todo tu equipo.** Justo al lado de la camilla tienes un PC que te podrá ser de gran ayuda a la hora de **preparar un equipo ideal para afrontar la inminente batalla contra los malvados.**



2. HAZTE CON CASTFORM

Objetos conseguidos: **AGUA MÍSTICA**

Cuando consigas derrotar al último miembro del Equipo Aqua/Magma, todos los malos, los muy cobardes, huirán en estampida. En agradecimiento por el esfuerzo que te habrá supuesto el combate, **el profesor te dará un Castform, el Pokémon que con el que querían hacerse los malos.** Fíjate en el objeto con el que viene equipado Castform: se trata de **Agua Mística, un objeto que aumenta el poder de los ataques de Agua del Pokémon que lo lleve equipado.**



PISTAS

Este **Castform** es un Pokémon de lo más curioso, **gracias a su habilidad PREDICCIÓN es capaz de cambiar de aspecto y de tipo según el tiempo que haga.** Si hace sol, cambiará a tipo Fuego; si llueve, cambiará a tipo Agua y si graniza cambiará a tipo Hielo. Además, **varios de los movimientos de Castform sirven para cambiar el tiempo**, así que según sea el oponente podrás usarlos para transformar su tipo y tener ventaja. Por otro lado, cuando llega al nivel 30, Castform aprende **Meteoro Bola,** una ataque cuyo tipo y fuerza variará con el clima. Pruébalo después de que Castform varíe el clima y verás qué pasada.



¡Hazte con todos!

CASTFORM

- **Uno** (Te lo da el profesor)
- **Uno** (Te lo da el profesor)

Ciudad Arborada

Ciudad Arborada es una ciudad de lo más pintoresca. Resulta que en ella, la gente tiene sus casas situadas en lo alto de los árboles y además, son tan raros que ¡viven en armonía con la naturaleza! En cuanto llegues, dirígete al gimnasio y después de desbloquearlo, entra a por tu sexta medalla.

CIUDAD ARBORADA



1. CONSIGUE A SKITTY



Si consigues capturar a **Pikachu** en la Zona Safari, siempre puedes volver a Ciudad Arborada y **cambiárselo a la niña que hay en la casa por un Skitty.** Recuerda que también puedes encontrar a Skitty en la **Ruta 116,** pero hay tan pocos que seguro te resultará muy difícil encontrarlo.

2. EL PODER OCULTO

Objetos conseguidos: **MT 10 (PODER OCULTO)**



La anciana que hay dentro de esta casa te pondrá a prueba con un divertido juego. Tendrás que adivinar tres veces seguidas en que mano esconde una moneda. Si lo haces, **recibirás la MT 10 también conocida como Poder Oculto.**

3. UN POKéMON INVISIBLE



Corre a la Ruta 120 y busca a MÁXIMO. Éste **te dará el DETECTOR DEVON,** que se trata de un dispositivo que hace visibles a los Pokémon invisibles. Ahora, **úsalo con el Kecleon que bloquea el paso al gimnasio.**

4. LA TIENDA DE MUEBLES



En la Ciudad Arborada se encuentra también esta tienda, en la que podrás comprar todas las **mesas y sillas que quieras para adornar tu BASE SECRETA.** Fíjate en la lista de precios que te damos aquí abajo.

LISTA DE PRECIOS

Mesa pequeña	3000	Mesa cómoda	6000
Silla pequeña	2000	Silla cómoda	2000
Mesa Pokémon	3000	Mesa ladrillo	9000
Silla Pokémon	2000	Silla ladrillo	2000
Mesa pesada	6000	Mesa de campo	9000
Silla pesada	2000	Silla de campo	2000
Mesa rústica	6000	Mesa fuerte	9000
Silla rústica	2000	Silla fuerte	2000

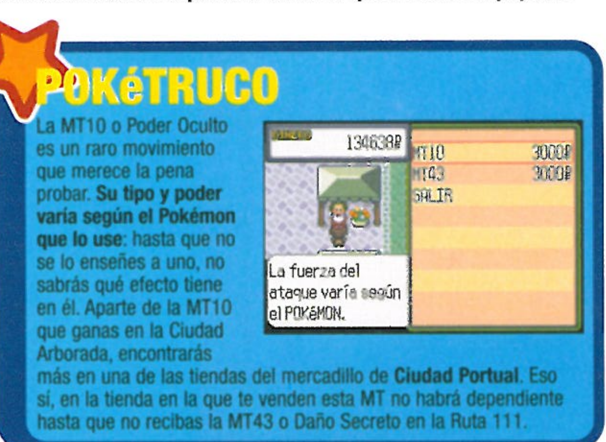
5. EL WINGULL MESANJERO

Objeto conseguido: **HIERBA MENTAL**



El chico de la casa se cartea con una chica de Ciudad Algaria, usando a su Wingull como paloma mensajera. Cuando visites Algaria, habla con novia (y su Wingull) y vuelve a Arborada para que el chaval te dé una **HIERBA MENTAL, que liberará del enamoramiento a aquellos Pokémon que lo lleven equipado.**

POKéTRUCO



La MT10 o Poder Oculto es un raro movimiento que merece la pena probar. **Su tipo y poder varía según el Pokémon que lo use**: hasta que no se lo enseñes a uno, no sabrás qué efecto tiene en él. Aparte de la MT10 que ganas en la Ciudad Arborada, encontrarás más en una de las tiendas del mercadillo de **Ciudad Portual**. Eso sí, en la tienda en la que te venden esta MT no habrá dependiente hasta que no recibas la MT43 o Daño Secreto en la Ruta 111.

6. TIENDA DE C. ARBORADA



En esta tienda hay dos objetos a los que debes prestar especial atención. Uno es la **Carta Madera,** una carta con la imagen de un Slakoth, y el otro es la **Ultra Ball.** Esta ball es una de las mejores que existen. Con ella, **podrás cazar hasta Pokémon legendarios.** No lo dudes y compra todas las que puedas, que te aseguramos que no te vas a arrepentir.

LISTA DE PRECIOS			
Superball	600	Revivir	1500
Antiparaliz	200	Hiperpoción	1200
Ultraball	1200	Superrepel	500
Despertar	250	Antídoto	100
Superpoción	700	Carta Madera	50

POKéTRUCO

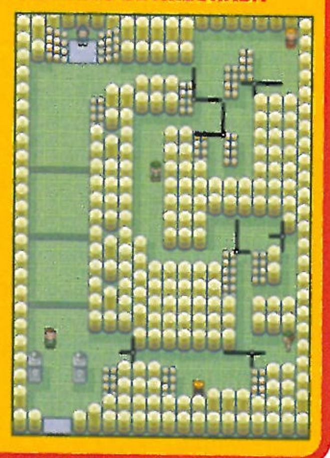


Kecleon es un curioso Pokémon de tipo Normal al que verás en la Ruta 120 y en el acceso al gimnasio de Ciudad Arborada. **Su habilidad CAMBIO COLOR le hace cambiar su tipo al tipo del ataque que reciba.** Así, si recibe un ataque de tipo Bicho, su tipo cambiará a Bicho. Por esto, incorporarlo en un equipo puede ser de gran ayuda en casos de emergencia. Si tu equipo es débil frente a algún tipo de ataque del rival, ponle a luchar. **Por lo normal, los ataques del mismo tipo de un Pokémon son poco efectivos.**

PISTAS

Como en seguida podrás ver, dentro del gimnasio de Arborada vas a tener que resolver un laberinto muy sencillo si quieres llegar hasta la **líder Alana.** En el camino, verás entrenadores que son **especialistas en Pokémon de tipo Volador,** como ella, aunque alguno de ellos pertenece también a un segundo tipo. Quizá puedan ponerte en algún aprieto, pero si utilizas contra ellos **Pokémon con una buena DEFENSA y con ataques de tipo Hielo, Eléctrico o Roca,** no serán capaces de hacerte demasiado daño.

GIMNASIO DE ARBORADA



Líder Pokémon # 5

Alana es toda una artista manejando a los Pokémon Pájaros. Será mejor que te protejas de sus ataques aéreos: son tan veloces que no los verás venir.

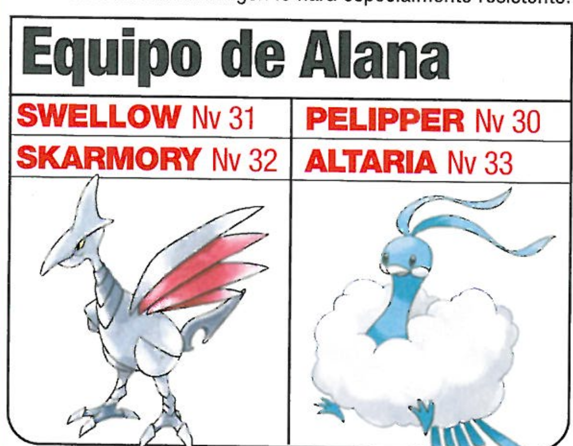


Alana

El equipo de Alana está formado por Pokémon de tipo doble: **Swellow** (Normal-Volador), **Pelipper** (Agua-Volador), **Skarmory** (Acero-Volador) y **Altaria** (Dragón-Volador). Cuidado con Altaria: su Danza Dragón le hará especialmente resistente.

Equipo de Alana

SWELLOW Nv 31	**PELIPPER** Nv 30
SKARMORY Nv 32	**ALTARIA** Nv 33



CONSEJO PARA ALANA

Los tipos de ataques que van mejor contra el equipo de Alana son, en general, los Eléctricos y los de Hielo. Sería bueno que tuvieras un Pokémon con poderoso AT. ESPECIAL, que conociera MT24 o Rayo (te la dio Erico en Ciudad Malvalona). También es de lo más aconsejable que pienses en usar al **Castform** que conseguiste en el Instituto Meteorológico. Su habilidad para cambiar a tipo Hielo y sus movimientos **Granizo, Nievo Polvo y Meteoro Bola** seguro que te vendrán de perlas a lo largo de este duro combate.

PREMIOS ALANA

MEDALLA PLUMA
Con esta medalla **te obedecerán todos los Pokémon hasta nivel 70,** incluso los que has intercambiado. También podrás usar el movimiento de la MO VUELO fuera de los combates.

MT 40, GOLPE AÉREO
Aunque este movimiento de tipo volador no es demasiado potente, tiene la ventaja de que **nunca falla, a pesar de que el rival use técnicas como Doble Equipo.**

Y en la próxima entrega de la guía...

- Encontraremos el escondite del legendario **REGISTEEL** y conseguiremos capturarlo.
- Desvelaremos todos los **SECRETOS** de la **ZONA SAFARI**.
- Lucharemos una vez más contra los malos, que no cejan en su empeño de hacernos la puñeta. Esta vez será en **MONTE PÍRICO**.
- Exploraremos **CIUDAD CALAGUA**, la ciudad más grande de todo Hoenn, y tendremos otro combate contra el rival.
- Descubriremos la **GUARIDA SECRETA** de los malvados del Equipo Aqua/Magma.

¡¡No te lo puedes perder si quieres ser un MAESTRO!!

¡¡Y RECUERDA!!

Sólo los maestros Pokémon llegan a campeones de la Liga Pokémon. ¿Quieres ser uno de ellos? Pues no te pierdas esto.

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

¡Hola entrenadores!... Han pasado las Navidades y me noto más gordito. Voy a coger la bici de carreras para echar una carrera contra mi colega Abedul a ver si bajo unos kilitos. La verdad es que este Abedul está tan en forma que da envidia. Y encima tiene un coco excelente, como demuestra cada mes en su sección.

Nuevos ataques

¡Saludos Profesor Oak, y recién llegado Abedul! Escribo para que me aclare alguno de ustedes unas "dudillas" en la edición Rubí:

1. Los siguiente ataques: Cosquillas, Frío Polar, Capa Mágica, Garra Brutal, Truco y Meteorobola... ¿Puede decirme a qué tipo pertenecen? ¿En qué consisten? ¿Sería posible que me dijera algún Pokémon capaz de aprenderlos?

Vaya, una pregunta interesante. Por fin alguien que me pregunta por los nuevos ataques que aparecen en Rubí y Zafiro. Venga, aunque sea una pregunta un poco larga voy a intentar responderte con cierto detalle, que me ha "molao":



METEORO BOLA. Este ataque varía su tipo y fuerza según el clima que haga. Por eso, Castform es un maestro utilizándolos.

- **Cosquillas:** Ataque de tipo normal capaz de bajar el ATAQUE y la DEFENSA del rival. No me extraña, si te hacen cosquillas se te aflojan todos los músculos. Cosquillas es un movimiento que puedes hacer recordar a Whiscash, si lo llevas al Tutor de Movimientos.
- **Frío Polar:** Es un ataque de tipo hielo muy poco preciso que puede producir KO de un solo golpe. Con lo friolero que soy yo también me caería si me dan con el polo ése. ¡Ah! Este movimiento puede aprenderlo el bueno de Glalie en el nivel 61.
- **Capa Mágica:** Este movimiento de tipo psíquico es de lo más divertido que he visto. Hace que las Drenadoras o los ataques que pueden producir envenenamiento, parálisis, sueño o confusión, sean reflejados hacia el atacante. A esto se le llama aplicarles su propia medicina. Un Pokémon que puede aprender Capa Mágica es el saltarín Spoink, en el nivel 28.
- **Garra Brutal:** Es un movimiento de tipo normal, potencia media y gran precisión, que la mayoría de las veces baja la DEFENSA del rival. Puede aprenderlo Zangoose cuando llega al nivel 31.
- **Truco:** Movimiento de tipo psíquico que al usarlo hará que los objetos que lleva tu Pokémon y el rival se intercambien. ¡Menudo truco! Que sepas que puede aprenderlo Kadabra cuando llegue al nivel 43.
- **Meteorobola:** Un ataque de tipo normal cuyo tipo y fuerza varían según el clima que haga. El maestro de este ataque es un Pokémon llamado Castform (lo aprende en el nivel 30).

OAK VA A DAR UNA LECCIÓN SOBRE LOS NUEVOS ATAQUES QUE PODÉIS USAR EN RUBÍ Y ZAFIRO. ADEMÁS, SE HA "ENROLLADO" Y NOS LOS CUENTA CON TODO DETALLE.

2. ¿Dónde o cómo se consiguen las MT's 19 y 49?

La MT 19 es Giga Drenado y la encontrarás en la Ruta 123. Puede que no la hayas visto porque la ruta 123 tiene dos accesos, uno desde la Ruta 118 y otro desde la 122. Bueno, pues para conseguir la MT 19 tienes que entrar desde la Ruta 122 y mirar junto a unos árboles con bayas que verás ahí.

La MT 49 es un movimiento siniestro llamado Robo. Lo verás en tu viaje en el S.S. MAREA. Para vivir la aventura del S.S. MAREA tienes que viajar entre Ciudad Portual y Ciudad Calagua. Si viajas solo a la Torre Batalla no habrá aventura.

3. ¿Cuál es el mejor ataque de tipo acero? ¿Y el mejor siniestro?

Más que los mejores ataques de cada tipo te diré los que más me gustan a mi, que para eso soy el Profesor. Del tipo acero me encanta Puño Meteoro. Es bastante potente y aunque le falta algo de precisión, puede subir el nivel de ATAQUE. En cuanto al tipo siniestro me gusta Triturar. Es potente, muy preciso y encima puede bajar la DEFENSA del rival. De lo más completo, ya ves.

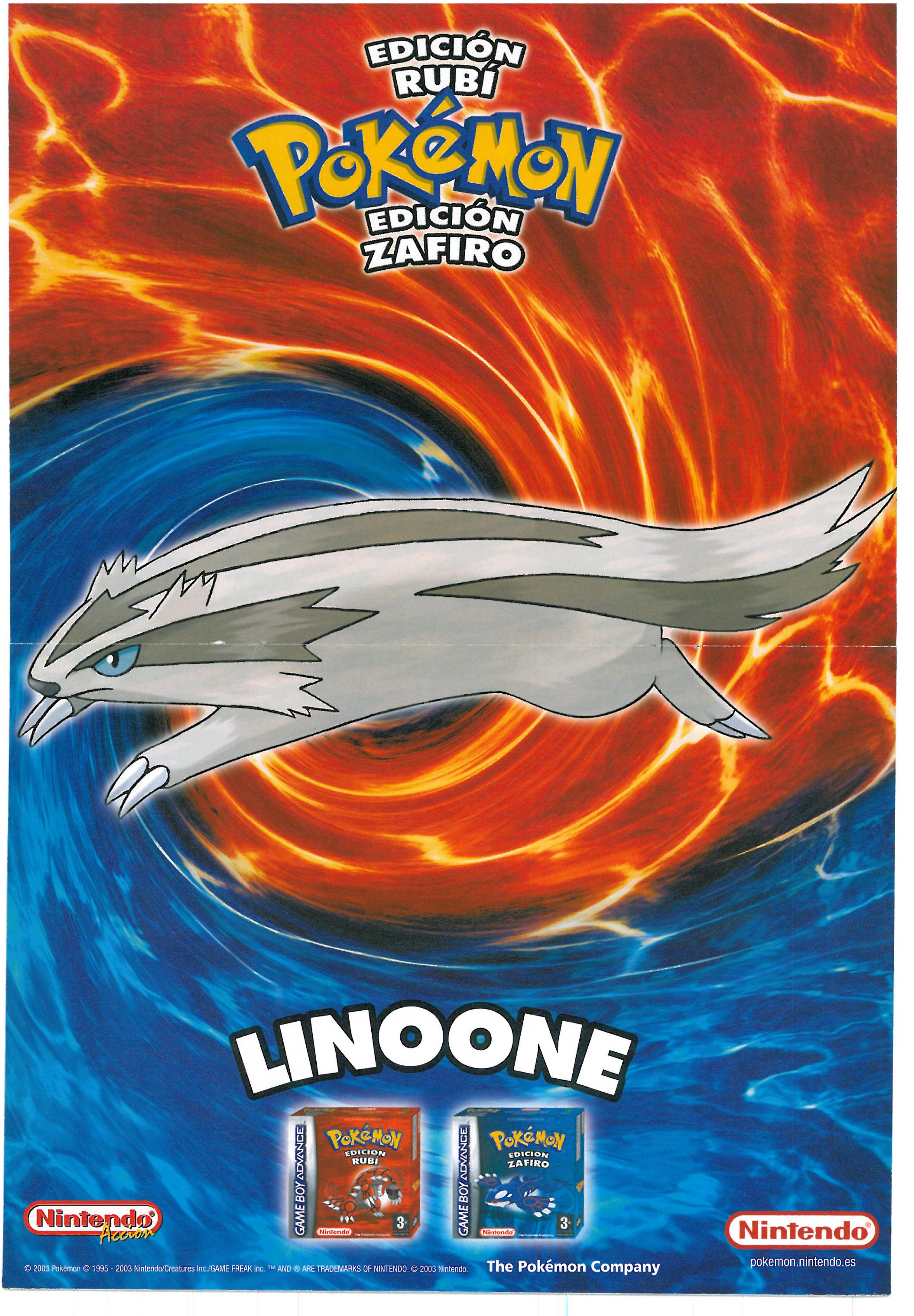
Borja Trujillo
Madrid

Una base amplia

Hola Profesor Oak. Somos dos fans de Pokémon y de Nintendo Acción. Tenemos las ediciones Rubí y Zafiro y nos gustaría saber lo siguiente:

1. Tengo un Golduck, un Mightyena y un Minun en el Nv. 44, un Groudon en el Nv. 53 y un Swampert también en el Nv. 53,


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
WURMPLE
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN ZAFIRO
Nintendo Acción
Nintendo
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company
pokemon.nintendo.es


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
LINOONE
POKÉMON EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.

pero me falta un buen Pokémon con el que completar mi equipo. ¿Cuál podría ser? Y también, ¿qué cambios podría hacer para pasarme la Liga Pokémon?
Necesitas un buen Pokémon de tipo hielo, y con buenos ataques del mismo tipo. Para ello podrías incorporar en tu equipo a Glalie. Para conseguirlo, primero tendrás que capturar a Snorut en la sala helada que hay en la Cueva Cardumen, y entrenarlo hasta el nivel 42 para que evolucione. Cuando entrenes a Snorut no le borres Rayo Hielo o Granizo, ya que éstos son los movimientos que deberás usar contra el Alto Mando Dracón. Como Glalie también tiene un buen nivel de ATAQUE físico, puedes enseñarle Híper Rayo para que ayude en otros combates. Otra cosa que te quería decir: pienso que deberías quitar de tu equipo a Golduck y sustituirlo por un buen tipo fuego como Ninetales. Como experto en los ataques de tipo agua ya tienes a Swampert.



LA BASE SECRETA. *Una de las bases secretas más amplias que puedes encontrar en Hoenn, está en un árbol que hay en una isla de la Ruta 114.*

2. Nos ha contado una amigo que si te pasas la Liga Pokémon con un Minun y un Groudon en el nivel 100, vas al puerto de Ciudad Portual y te dan la oportunidad de ir a la Isla Catedrá, donde podrás construir tu propia catedral mucho más grande que una base secreta. ¿Es eso verdad?
Jo, menuda trola y esta es de las que molan. Felicita tu amigo de mi parte porque al menos es original. Ya me gustaría a mi tener una base secreta tan grande como una catedral, estoy seguro que no pararía de tocar las campanas durante todo el día. Tolón, tolón...

3. Me gusta mucho hacer bases secretas. ¿Me podría decir algunas de las bases secretas más amplias? ¿Y si puede ser también las más pequeñas?
Para encontrar una base secreta amplia ve a la Ruta 114 y construye tu base en el árbol que hay en una pequeña isla. En cuanto a las bases pequeñas, si te digo la verdad, la mayoría son así, chiquitas, o a mi me lo parecen. Además, ¿para qué quieres una base pequeña? Seguro que te sentirás incómoda.

4. He ido a la Ruta 111, pero no encuentro Daño Secreto. Por favor, ¿me podría explicar dónde puedo hacerme con ella?
En la parte norte de la Ruta 111, un poco más arriba de la confluencia con la Ruta 112, verás un árbol más grande de lo normal y junto a él a un chaval. Es bastante simple. Habla con él e inmediatamente recibirás Daño Secreto. Después de conseguirla, podrás comprar algunas más en el mercadillo que hay en Ciudad Portual.

5. Estoy en Arrecípolis, pero el entrenador del gimnasio no está. ¿Cómo puedo hacer que venga?
Me temo que lo que ocurre es que no has seguido el hilo de la aventura. Antes de viajar a Arrecípolis tienes que ir a la Ruta 128 y usar Buceo para encontrar la Caverna Abisal. Aquí tendrás que dar una nueva paliza a los malos, y verás como Kyogre o Groudon despiertan de su largo sueño. Este es el momento en el que tienes ir a Arrecípolis, caminar al norte de la

ALINEACIÓN POKéMON ZAFIRO

Un equipo con Shedinja

Se nota que muchos de vosotros sois entrenadores expertos. Las alineaciones que llegan a mi poder cada vez exhiben equipos más poderosos, con ataques y tipos calculados al milímetro. Éste, de nuestro amigo Diego, es un gran ejemplo.

El equipo de Diego González Pesquera (Asturias)

Hola Profesor, es la primera vez que escribo y quiero enseñarte mi alineación Pokémon de la edición Zafiro (todos al nivel 100). Ahí va:

- **Shedinja con Bola Sombra, Híper Rayo, Rabia y Rayo Confuso.**
- **Kyogre con Salpicar, Doble Filo, Rayo Hielo y Frío Polar.**
- **Rayquaza con Vel. Extrema, Enfado, Híper Rayo y Sofoco.**
- **Crobat con Tóxico, Vuelo, Colmillo Ven. y Rayo Confuso.**
- **Heracross con Aguante, Inversión, Contador y Mega Cuerno.**
- **Magneton con Electrocañon, Fijar Blanco, Triataque y Onda Voltio.**

Se nota que la mayoría de vosotros ya sois entrenadores muy veteranos. Lo digo porque las alineaciones que recibo últimamente tienen un nivel alucinante. Este es el caso de nuestro amigo Diego, un entrenador que se ha atrevido a incorporar en su equipo al misterioso Shedinja. Te felicito Diego y os felicito a todos los que incorporéis a Shedinja en vuestro equipo. La razón es muy fácil. Su habilidad SUPERGUARDA le convierte en un Pokémon realmente especial. Gracias a ella, la mayoría de los diferentes tipos de ataque no son capaces de causarle ningún daño. A Shedinja solo pueden hacerle daño los ataques de tipo fuego, volador, roca, fantasma o siniestro. Si el rival no dispone en su equipo de alguno de esos ataques, estará sentenciado a perder en todos los combates contra Shedinja.

Bueno, basta ya de hablar de Shedinja y pasemos a analizar el resto del equipo. Tu Kyogre no está mal, pero yo le quitaría Frío Polar. Es un ataque con tan poca precisión que la mayoría de las veces es inútil utilizarlo, aunque si acierta producirá un KO. Lleva a Kyogre al Tutor de Movimientos y hazle que recuerde Poder Pasado. Así tu equipo dispondrá de un ataque de tipo roca.

Tu Rayquaza tampoco está nada mal, pero creo que estaría mejor si le quitaras Híper Rayo y le hicieras recordar Descanso. En cuanto a Crobat, el cambio que te sugiero es que le quites Colmillo Ven. y le enseñes Bomba Lodo (MT 36), un movimiento de tipo veneno poderoso y muy preciso. Sobre Heracross no diré nada, pero sí sobre Magneton. El movimiento Electrocañón es un ataque que no me convence demasiado, especialmente si un Pokémon puede aprender otros más potentes como Trueno o Rayo. Por eso a Magneton le quitaría Electrocañon y le enseñaría Trueno (MT 25) o Rayo (MT 24). Si decides enseñarle Trueno, en vista de que este movimiento no tiene mucha precisión, puedes usarlo después de Fijar Blanco, aunque para que Trueno no falle yo prefiero usarlo en conjunción con Danza Lluvia.

Para finalizar te diré que echo en falta en tu equipo el ataque Terremoto (MT 26). Alguna vez he dicho que todo equipo que se precie debe tener algún Pokémon que conozca este fantástico ataque. En tu equipo pueden aprenderlo Kyogre, Rayquaza y Heracross, así que te dejo a ti la decisión de elegir a cuál de ellos se lo enseñas. Felicidades Diego, tu equipo es una pasada total, especialmente Shedinja.

ciudad para hablar con Máximo y Plubio, y entrar en la Cueva Ancestral a por Kyogre o Groudon. Cuando salgas, Plubio estará esperándote en el gimnasio.

6. Somos unas aficionadas a los cruces de diferentes Pokémon en la GUARDERÍA. ¿Nos podría decir unos cuantos guays?
Jo, se me ocurren tantos cruces guays que no sé por cual empezar. Vale, te contaré uno muy sencillito que me encanta. Se trata de un cruce entre un Nosepass hembra y un Graveler que conozca Explosión (nivel 53). Si los llevas a la GUARDERÍA, conseguirás un bebé Nosepass que sabrá Explosión. No me diréis que no mola, ¿eh?
Maria Lobo y Sheila Pastor
San Cristóbal de Segovia (Segovia)

¿QUIERES CONSEGUIR A SHEDINJA? VALE, PUES CAPTURA UN NINCADA, ENTRÉNALO HASTA EL NIVEL 19, VE A UN CENTRO POKéMON Y... ¡MAGIA!, SHEDINJA APARECE EN TU EQUIPO.

Conseguir a Shedinja

Hola Profesor, tengo una pregunta que me trae loco.

1. ¿Me podría decir cómo puedo conseguir a Shedinja?
Buena pregunta sí señor. La verdad que para conseguir a Shedinja hay que hacer algunas cosas especiales que no es necesario hacer con ningún otro Pokémon. Lo primero de todo será ir a la Ruta 116 y buscar a Nincada. Después, incorpóralo a tu equipo y entrénalo hasta el nivel 19. En ese momento debes ir a un Centro Pokémon y dejar al menos un hueco en tu equipo. Es decir, ahora tu equipo debe estar formado por un máximo de cinco Pokémon. Fíjate que además en tu MOCHILA haya al menos una Poké Ball. Ahora sigue entrenando a Nincada y verás que cuando llega al nivel 20, evoluciona a Ninjask. Sin embargo, cuando mires de nuevo tu equipo verás que en el hueco vacío ha aparecido Shedinja, el peculiar Pokémon que buscabas. Este Pokémon tiene una habilidad de lo más interesante. Se llama SUPERGUARDA y gracias a ella, es muy difícil conseguir hacerle daño. Solo podrán ponerle fuera de combate los ataques que son muy efectivos contra su tipo. Si tienes que es bicho-fantasma, sabrás que no debes enfrentarle a Pokémon que sepan ataques de tipo fuego, volador, roca, fantasma o siniestro. Contra el resto, Shedinja contará con una gran ventaja: él podrá golpear mientras el rival se desespera porque es incapaz de hacerle daño. La verdad es que este humilde Pokémon puede poner en aprietos a más de un legendario.
Marc López Amorós
Barcelona



SHEDINJA. *La forma de conseguir a Shedinja es un tanto extraña, pero cuando lo tengas en tu equipo habrá pocos que puedan derrotarle.*

¿Dónde está Vibrava?

Hola Profesor Oak, le mando estas preguntas de la edición Rubí:

1. ¿Dónde está Donphan?
Para hacerte con Donphan primero tienes que capturar a Phanpy. Para eso ve a la Zona Safari y dirígete al área noreste para buscar a Phanpy. Para acceder a este área tendrás que hacer unas cuantas cabriolas con la BICI ACROBÁTICA y saltar unas plataformas blancas. Una vez que tengas a Phanpy, entrénale hasta el nivel 25 y así harás que evolucione a Donphan.

2. ¿Dónde se captura a Vibrava?
A Vibrava no lo encontrarás en estado salvaje. Para conseguirlo primero tienes que ir al DESIERTO que hay en la Ruta 111 y capturar a Trapinch. Recuerda que para adentrarte en este DESIERTO necesitas las Gaf. Aislantes que te da el rival a la salida del gimnasio de Pueblo Lavacalda. Bueno, pues si entrenas a Trapinch hasta el nivel 35, evolucionará a Vibrava.

3. ¿En qué nivel evoluciona el Pokémon Vibrava?
Evolucionará a Flygon en cuanto alcance el nivel 45.
Marcos Meriel
Madrid



LAS GAFAS AISLANTES. *Si quieres capturar a Trapinch en el Desierto de la Ruta 111, necesitas las Gafas Aislantes que te da el rival en Lavacalda.*

Blaziken y la GUARDERÍA

1. ¿Qué Pokémon es compatible con Blaziken en la GUARDERÍA para que nazca un Torchic?
Blaziken pertenece al grupo huevo TIERRA, lo que quiere decir que todos los Pokémon que pertenezcan a este mismo grupo podrán cruzarse con él. Quiero recordarte que para conseguir a Torchic no solo necesitas un Pokémon con el que puedas cruzar a Blaziken, sino también que el Blaziken que tengas sea hembra. Siempre que cruzas dos Pokémon en la GUARDERÍA, la especie que saldrá del HUEVO será la misma que la de la mamá. Dicho esto, los Pokémon compatibles con Blaziken son Torchic, Poochyena, Zigzagoon, Seedot, Slakoth, Whismur, Skitty, Mawile, Electrike, Wailmer, Numel, Torkoal, Spoink, Sandshrew, Spinda, Zangoose, Seviper, Kecleon, Absol, Vulpix, Pikachu, Psyduck, Girafarig, Phanphy, Rhyhorn y Spheal. Aunque no lo ponga, en esta lista también debes incluir las evoluciones de todos estos Pokémon.

2. ¿Cómo pillo la Súper Caña?
Muy fácil, ve a Ciudad Algaria y entra en una casa que hay al norte, junto al Centro Espacial. Dentro vive un pescador que te regalará este pedazo de Súper Caña.

3. ¿Puede decirme cómo se va a la Cámara Sellada?
Primero tienes que ir a Pueblo Oromar y desde a la Ruta 132. En esta ruta verás unas corrientes oceánicas que te impiden girar, por eso, si tu objetivo es llegar a la Cámara Sellada, lo mejor es viajar por el sur de la ruta. Si atraviesas las rutas 132 y 33 por el sur, llegarás a una plataforma blanca que hay al principio de la Ruta 134. Desde aquí navega en línea recta y llegarás a la única zona en la que puedes bucear. Sumérgete y bucea por el fondo del mar hasta ver una inscripción en Braille. Si en este lugar subes a la superficie, te verás en la entrada a la Cámara Sellada.

4. Y por último, ¿los pasos para capturar a Rayquaza?
Antes de nada, debes ser el campeón de la Liga Pokémon. Luego ve a Ciudad Malvalona a por la BICI CARRERAS y después viaja a la Ruta 131. Al norte de esta ruta hay un nuevo camino que lleva al Pilar Celeste. Dentro encontrarás a Rayquaza, pero para llegar hasta él tendrás que demostrar que eres una as usando la bici de carreras.
Lázaro Romero
Lorca (Murcia)



PILAR CELESTE. *Después de convertirte en el campeón de la Liga Pokémon, en la Ruta 131 aparecerá el Pilar Celeste. Dentro te espera Rayquaza.*

Flygon contra Claydol

Hola Profesor, tengo la edición Rubí y unas cuantas dudas:

1. ¿Qué ataques le pondría a Flygon?

Flygon es un Pokémon de tipo tierra-dragón que tiene unos buenos niveles de ATAQUE y ATAQUE ESP. Además, gracias a su habilidad LEVITACIÓN no sufrirá ataques de tipo tierra. Dicho esto, lo primero que podemos hacer con Flygon es enseñarle la MT 02 o Garra Dragón (la encuentras en la Cascada Meteoro). Este ataque de tipo dragón es potente y preciso, y lo debería conocer todo Pokémon de tipo dragón. Otros ataques que le pondría a Flygon son Triturar, Excavar e Híper Rayo. Espera un momento, acabo de acordarme que con Flygon se puede usar una combo muy interesante: Tóxico (MT 06) y Bucle Arena. Primero envenenas al rival y luego usas Bucle Arena. Este movimiento le golpeará durante varios turnos y además le impedirá escapar mientras se va envenenando. ¿A que mola?

2. ¿Qué Pokémon es mejor, Flygon o Claydol?

Jo colega, menuda preguntita me haces. Claydol es un Pokémon de tipo tierra-psíquico que solo tiene en común con Flygon que ambos pertenecen al tipo tierra y conocen la habilidad LEVITACIÓN. Por lo demás, no tienen nada que ver. Flygon tiene buenos niveles de ataque y flojea un poco en defensa. Sin embargo, Claydol es justo al revés, sus niveles de ataque no son muy buenos, pero su defensa sí. Los ataques ideales de cada uno de ellos son bastante diferentes debido a que aprenden movimientos muy distintos y a que sus tipos son diferentes. Por eso, elegir a uno o a otro es una cuestión que tiene que ver con la técnica de combate que más te atraiga y con el tipo de rival al que te estés enfrentando. Si eres conservador, usa a Claydol; si no te importa arriesgar y eres un hombre de acción, quédate con Flygon.

Alberto Montoro
Alfaz del Pi (Alicante)



GARRA DRAGÓN. *La MT 02 o Garra Dragón es un potente movimiento que deberían conocer todos los Pokémon Dragón. La encontrarás en la Cascada Meteoro.*

Los Pokémon de GUARDERÍA

Hola Profesor Oak, me llamo Rubén y tengo unas dudas sobre la edición Rubí:

1. ¿Qué ataques aprende Rayquaza?

Aparte de los movimientos que aprende durante el entrenamiento, Rayquaza también puede aprender un montón de MTs y MOs, de hecho la gran mayoría de ellas.

2. ¿Qué Pokémon hay en la Isla Espejismo?

Solo uno y se llama Wynaut. Pero para conseguirlo no es necesario ir a la Isla Espejismo. En Pueblo Lavacalda te darán un huevo del que saldrá Wynaut.

3. Tengo un Salamence con Vuelo, Llamarada, Garra Dragón e Híper Rayo; un Walrein con Rayo Hielo, Surf, Ventisca y Golpe Cuerpo; un Blaziken con Sofoco, Lanzallamas, Golpe Cuerpo y Patada Ígnea; un Groudon con Tóxico, Rayo, Terremoto y Llamarada y un Rayquaza con Vel. Extrema, Descanso y Enfado. ¿Le cambiaría algo a mis Pokémon?

Más que cambiar ataques a tus Pokémon lo primero que haría es quitar a Salamence o a Rayquaza



LA GUARDERÍA. *La Guardería de la Ruta 117 es el único lugar donde puedes conseguir a Azurill, Igglybuff y Pichu. Ya lo sabes para cuando te haga falta, entrenador.*



MIS TROLAS PREFERIDAS

El capitán Jimmy

¡Pero qué cosas os cuentan, chicos! ¿Cómo podéis creeros todas esas historias que parecen sacadas de una enciclopedia de trolas? La de este mes no tiene desperdicio, y por eso me he inventado yo también mi propia historia...

La trola de este mes me ha recordado que hace mucho que no voy de camping. Me encanta que me cuenten trolas en una tienda de campaña a la luz de una linterna. Ya sé, les voy a proponer a Jimmy y a Abedul que nos vayamos de camping. ¡Vaya! Dicen que flipo, que hace mucho frío. ¡Serán enclenques, los tíos!

Mi amigo Rubén, del camping, dice que si vas por una zona buceando, te encuentras con un buceador que dice ser el capitán del barco hundido. Cuando vas allí te encuentras al Maestro Treta que está de vacaciones haciendo una visita turística. Luego vuelve a su casa y tienes que jugar al escondite con él. Cuando le encuentras te regala un bastón que tienes que llevar a Monte Pírico y entregárselo al anciano del santuario. Si a la anciana le entregas también las esferas roja y azul, te llevarán al CENTRO ESPACIAL de Algaria donde montarás en un cohete que aterrizará en Johto. ¿Es verdad? Porque el buceador no lo encuentro.

David Pérez
Barcelona

¿El capitán del barco hundido? Te diré un secreto, el capitán del barco hundido era Jimmy, pero no lo puedes encontrar porque no le mola nada bucear. ¿Qué cómo se hundió el barco? Bueno, eso fue hace tiempo, cuando Jimmy era un marino gordito y risueño con una barriga que tropezaba por todos los lados. En aquella época le nombraron capitán del S.S. Cactus y viajaba por todo Hoenn la mar de feliz llevando pasajeros y mercancías. Un día, antes de ponerse al timón, Jimmy se dio un atracón del que era su plato preferido, lentejas con chorizo. Cuando acabó de comer sentía que su tripa estaba aún más hinchada que nunca y que los pantalones le apretaban tanto que casi le cortaban la circulación de las piernas. Mientras el barco viajaba por la Ruta 108 se oyó una tremenda explosión. Sí, lo que pensáis. El pantalón había estallado y su barriga, al verse libre de ataduras, salió disparada golpeando el timón. El resultado ya lo conocéis. Desde entonces Jimmy solo come ensaladas.



EN BUSCA DEL CAPITÁN. *Por mucho que bucees por Hoenn nunca encontrarás al capitán Jimmy. Porque... a Jimmy no le mola nada bucear.*

LOS MOVIMIENTOS DE RAYQUAZA

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Ciclón	Dragón
Nv 5	Cara Susto	Normal
Nv 15	Poder Pasado	Roca
Nv 20	Garra Dragón	Dragón
Nv 30	Danza Dragón	Dragón
Nv 35	Triturar	Siniestro
Nv 45	Vuelo	Volador
Nv 50	Descanso	Psíquico
Nv 60	Vel. Extrema	Normal
Nv 65	Enfado	Dragón
Nv 75	Híper Rayo	Normal

de tu equipo. ¿No te parece que un equipo con dos Pokémon del mismo tipo es poco efectivo? Pienso que un buen Pokémon de tipo eléctrico y otro de tipo psíquico le vendría muy bien a tu equipo. En cuanto a los ataques, lo único que malo que veo es que Walrein conoce dos ataques de tipo hielo. Como Rayo Hielo es el más potente y preciso, quítale Ventisca y hazle recordar Descanso, ya verás como te alegras de haberlo hecho.

4. ¿En Pokémon Rubí y Zafiro hay Pokémon que solo se consiguen en la GUARDERÍA?
Claro que sí, la GUARDERÍA es el único lugar en el que podrás conseguir a Azurill, Igglybuff y Pichu (mira la pantalla de la página anterior y lo confirmarás).
Rubén Gallén
Villarreal (Castellón)

Una ball para Latias

Hola me llamo Iván, tengo la edición Zafiro y me gustaría que me respondieseis a las siguientes preguntas:

1. En la edición Rubí y Zafiro no hay Dittos. ¿Con quién puedo conseguir HUEVOS de los tres Pokémon iniciales?
Vale, te diré los Pokémon que puedes cruzar con Mudkip y Treecko. Si quieres saber los de Torchic, los encontrarás en otra respuesta de este CONSULTORIO. Bueno, vayamos al grano: Mudkip pertenece a los grupos huevo MONSTRUO y AGUA 1. Eso significa que puede cruzarse con: Treecko, Whismur, Aron, Tropius, Rhyhorn, Lotad, Wingull, Surskit, Marill, Corphish, Feebas, Psyduck, Spheal, Clamperl, Relicanth, Corsola y Horsea. Sin embargo, Treecko pertenece a los grupos huevo MONSTRUO y DRAGÓN. Eso significa que los Pokémon con los que puede cruzarse son: Mudkip, Whismur, Aron, Tropius, Rhyhorn, Magikarp, Swablu, Seviper, Feebas, Horsea y Bagon. Recuerda que a los Pokémon de la lista puedes añadir también sus evoluciones.

2. Si no tengo la Masterball, ¿hay alguna clase de ball para atrapar a Latias como la Acopio Ball cuando tenga a Latios?
La Acopio ball funciona muy bien cuando quieres atrapar Pokémon que ya tienes. Por eso, el que tengas a Latios no significa que la Acopio Ball funcione mejor con Latias ya que, aunque sean Pokémon muy parecidos, son especies distintas. Para capturar a Latias, cuando no tienes la Masterball, lo mejor es usar la Ultraball. Sin embargo, hay otra ball que puedes tener en cuenta cuando vayas a por Latias. Se llama Turno Ball, su efectividad aumenta a medida que la batalla se alarga y dado que capturar a Latias suele llevar su tiempo, puede resultar muy útil llevarla en la MOCHILA. La Turno Ball podrás comprarla en la tienda de Ciudad Férrica siempre y cuando hayas hablado con el investigador Devon cerca de la entrada del Túnel Fervergal.
Iván Gutiérrez
Madrid

LA TURNO BALL ES UNA BUENA BALL PARA CAPTURAR A LATIAS. SU EFICTIVIDAD AUMENTA A MEDIDA QUE SE ALARGA LA BATALLA, Y PILLAR A LATIAS LLEVA SU TIEMPO...

El Pokémon dinosaurio

Hola Profe, me llamo Carlos, tengo la edición Rubí y me gustaría que me contestara a lo siguiente:

1. ¿Podría decirme dónde se encuentran los Pokémon Tropius, Beldum y Abra?
Tropius es un Pokémon de tipo planta-volador bastante curioso. Me recuerda a los dinosaurios que salen en la famosa peli 'Parque Jurásico'. Para conseguirlo tienes que ir a la Ruta 119 y buscar por la hierba que hay en el camino de tierra que acaba en Ciudad Arborada. Respecto a Beldum, el



MI BASE SECRETA

Los despegues del Centro Espacial

No deja de asombrarme vuestra capacidad de observación. Este mes, Hugo Cruces nos envía desde Irún (Guipúzcoa) una curiosidad que seguro que os dejará muy intrigados. No perdáis detalle y leed con mucha atención.

"El despegue ha sido todo un éxito. Con este ya son un total de 8". Eso dice el señor del primer piso del CENTRO ESPACIAL de Algaria, el que está mirando por la ventana. Al principio eran 4 despegues y poco a poco fueron cambiando. ¿Tiene eso algo que ver con los Pokémon legendarios ocultos? ¿Cómo cambia el número?

Oak al habla: Como si lo viera, seguro que muchos entrenadores después de leer la curiosidad de Hugo irán corriendo al CENTRO ESPACIAL. ¿Os habéis fijado en la frase que dice la chica que hay en el CENTRO ESPACIAL? ¿Será verdad? Os propongo algo, en vez de contestar yo a la pregunta de Hugo, al que felicito por ser tan observador, me gustaría que me enviarais teorías sobre el motivo por el que cambia el número de despegues. Creo que es algo que todos deberíais investigar, veréis como os divertís haciéndolo. Ah, y espero vuestras respuestas...





LOS DESPEGUES. *Parece que el número de despegues que se han realizado con éxito en el CENTRO ESPACIAL aumentan. ¿Por qué será?*



LA TURNO BALL. *La Turno Ball estará disponible en la tienda de Ciudad Férrica después de hablar con el investigador de la compañía Devon.*

Pokémon preferido de Máximo, es de tipo acero-psíquico y lo encontrarás en su casa de Ciudad Algaria después de convertirte en el campeón de la Liga Pokémon. En cuanto a nuestro querido Abra, lo encontrarás caminado por la Cueva Granito. Así de fácil.

2. ¿A qué nivel evolucionan Beldum, Wailmer y Electrike?

Pues Beldum evoluciona a Metang en el nivel 20. Recuerda que si sigues entrenando a Metang hasta el nivel 45, conseguirás nada menos que al fabuloso Metagross. Sobre Wailmer te diré una cosa que te va a resultar curiosa. Cuando llegue al nivel 40, evolucionará a Wailord y tendrás ante tus ojos al Pokémon más grande del mundo. Ya solo me queda decirte que Electrike evoluciona a Manectric cuando alcanza el nivel 26. Espero que te haya despejado tus dudas.

Carlos Jiménez
Madrid



HAZTE CON TROPIUS. *Tropius es un Pokémon raro que puedes capturar en la Ruta 119, especialmente si buscas en la zona que ves en la imagen.*



EL RINCÓN DE ABEDUL

LAS ESTRELLAS DE ENTRENADOR

¡Qué bien!, ¡cada vez me siento más imprescindible en este consultorio! Oak confía en a tope mi, y vosotros me estáis enviando mogollón de cartas. ¡Guay!

¡Hola Profesor!
Me llamo Lucas y soy un gran fan de Pokémon y de usted. Tengo las ediciones Roja, Azul, Amarilla, Plata, Cristal y Rubí. En la edición amarilla tengo los 151 Pokémon y en la Plata los 251. En la Rubí tengo a 197. Los Pokémon que me faltan son Kingdra, Pinsir y Latias. Me gustaría hacerle algunas preguntas para completar mi Pokédex. Ahí voy:

1. He capturado a más de treinta Horseas, pero ninguno lleva la Escama Dragón. ¿Hay algún truco para capturar a uno equipado con este objeto?
Sé que capturar un Horsea que lleve una Escama Dragón puede ser un trabajo muy duro. Por eso, te voy a explicar un truco. Mira en tu MOCHILLA y busca la MT 46 o Ladrón. Seguro que la tienes porque te la dio uno de los malos en el Museo Oceánico de Ciudad Portual. Busca un Pokémon que pueda aprenderla (por ejemplo Zizagoon) y enséñasela. Ahora, cada vez que veas un Horsea, usa Ladrón. Si lleva una Escama Dragón se la quitarás y si no, huye y busca otro. Esto hará que la búsqueda sea más rápida y barata porque no gastarás ninguna ball.

2. No encuentro a Pinsir por ninguna parte de la Zona Safari. ¿Dónde está? ¿En la que no se necesita bici, en la que se necesita la BICI CARRERAS, o en la de la BICI ACROBÁTICA?
Bueno, hay muy pocos Pinsir en la Zona Safari, pero la zona en la que están ya la has visitado. Pinsir vive en el área noroeste de la Zona Safari. Esa es el área a la que puedes acceder usando la BICI CARRERAS.

3. A Latias, se puede decir que ya lo tengo porque, muy pronto, me lo va a pasar mi primo, pero ¿de qué depende que te pasen o no el ticket Eón en la opción Eventos Misteriosos?
¿Has oído hablar de la gira ticket Eón, verdad? Cuando leas esta respuesta, la gira habrá pasado por Barcelona y espero que tú ya tengas en tu poder el famoso "billete". Pero tranquilo, porque aunque te la hayas perdido, seguro que alguien te lo podrá pasar. Se repartieron 100 tickets a cada entrenador, y el reto era pasárselos a otros amigos. Así que pronto te llegará, ya verás.

4. He conseguido ganar en el nivel experto en ingenio (con un Gyarados), carisma (con un Regice), belleza (con un Golduck), dureza (con un Weezing y dulzura (con un Horsea). Un pintor vino hacia mí y me explicó que había pintado a mi Pokémon y que lo iba a presentar al museo de arte cuando gané los concursos de belleza, carisma y dureza. Pero cuando acabé los concursos de dulzura e ingenio no vino el pintor. ¿Por qué? Tampoco me aparece la estrellita en el carnet.
Lo que pasa es que los pintores de Hoenn son un poco exigentes a la hora de inmortalizar a los ganadores. No vale simplemente con ganar un concurso, hay que ganarlo como es debido. ¿Y que significa eso? Pues que cuando den los resultados finales, tu Pokémon tenga un buen número de estrellas y un mínimo de cinco corazones. Es decir, si participas con un Pokémon que tenga el perfil que se valora en el concurso muy alto, puede que el resultado final sea la victoria, aunque la exhibición de movimientos haya sido una chapuza. Si eso ocurre, nadie pintará a tu Pokémon en el MUSEO de Ciudad Calagua y tu carné de entrenador seguirá igual. Así que ya sabes, vuelve a concursar y haz bien la exhibición de movimientos. En el momento que tengas cinco cuadros con la imagen de tus monstruitos en dicho museo, aparecerá la estrella de entrenador.

5. He oído que la Isla Espejismo aparece cuando llevas en el equipo a un Pokémon que te quiere mucho. Yo voy con mi Blaziken que me quiere a tope y el anciano me dice que la isla no está ahí. ¿Por qué?
Pues si tu Blaziken te quiere a tope eso quiere decir que has ganado con él un montón de batallas. Yo también me he acercado con Jimmy a ver al anciano de Pueblo Oromar, pero la Isla Espejismo no apareció. Claro, ya dije que el que la Isla Espejismo aparezca es solo cuestión de suerte, nada más. Es como ganar el gordo de la lotería.

6. ¿Sabe algo más sobre Jirachi o Deoxys?
Pues de momento no, pero seguimos investigando.



ESTRELLA DE ENTRENADOR. *Para hacerte con una estrella de entrenador necesitas ganar en todos los concursos, pero hay que ganarlos como es debido.*

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle de Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella

Fernando Labrador Carrillo (Ciudad Real) 7 años

¡Ha sido un buen año para Marill, por lo que se ve! Por lo menos, a Fernando así le parece, que lo ha retratado y le ha salido... redondo. Jimmy: -¿Es que no podéis hablar como las personas, los de NA?, ¿sólo sabéis hacer chistes penosos?





¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!

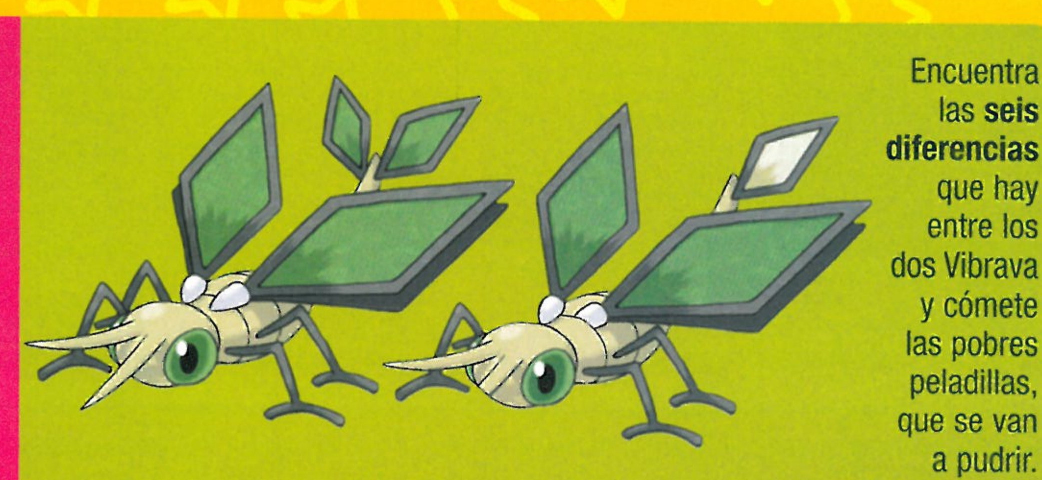


¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



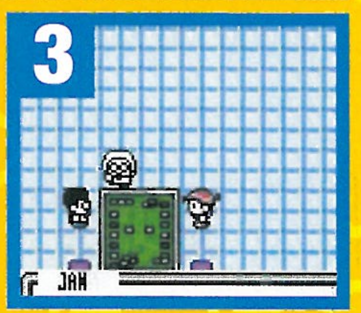
Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Vibrava y cómete las pobres peladillas, que se van a pudrir.

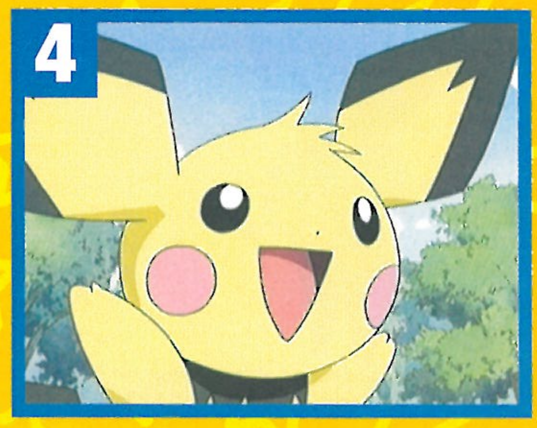
Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y de cada una mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!











PODER PSÍQUICO

El Pokémon retorcido éste es de esos que dice "me siento vacio". Y lleva razón, porque está hueco por dentro. Dicen que su cuerpo es como un agujero negro, y que todo lo que absorbe por su ojo nunca más volverá a salir de él. Así que, ya sabéis, echadle un ojo... y tendrá dos.





Borja Díez (Albacete)



Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



PokéArtista

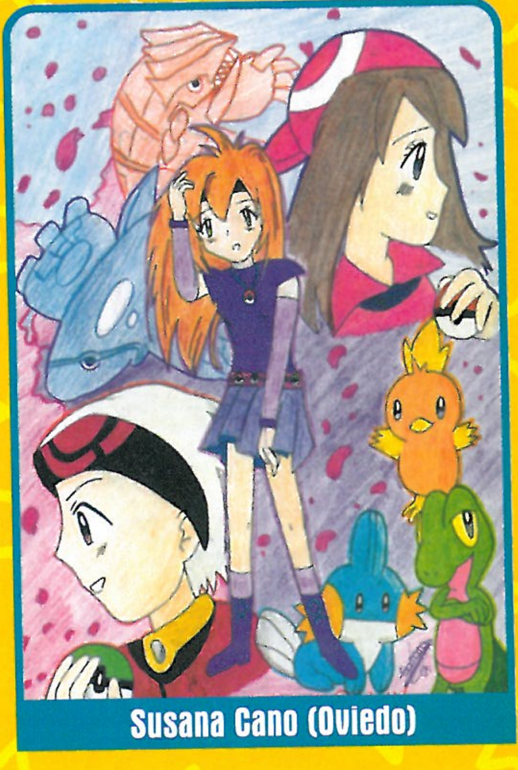


Carlos Llerena Muñoz (Badajoz)
Si hay un dibujo legendario, es este. Carlos ha decidido "arrejuntar" a todos los legendarios de todas las ediciones y... Jimmy: -¡Un momento! ¡ahí no están todos los legendarios! ¡faltan los perros esos! ¡Boby! ¡Blackie! ¡Pepe! Mari: -¡Jimmy! ¡ji, ji!

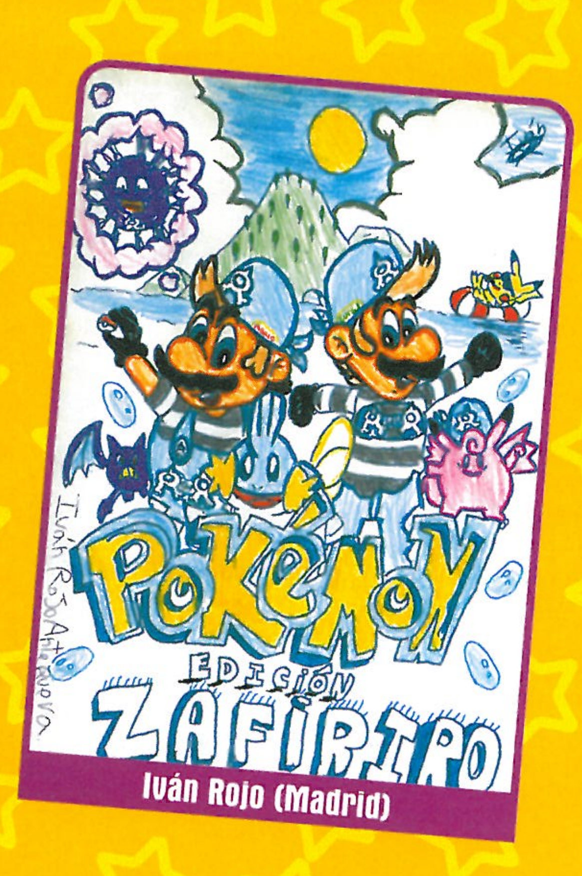
¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!

NINTENDO64

F-ZERO X



Susana Cano (Oviedo)



Iván Rojo (Madrid)


Jonatan Sepúlveda (Mallorca)

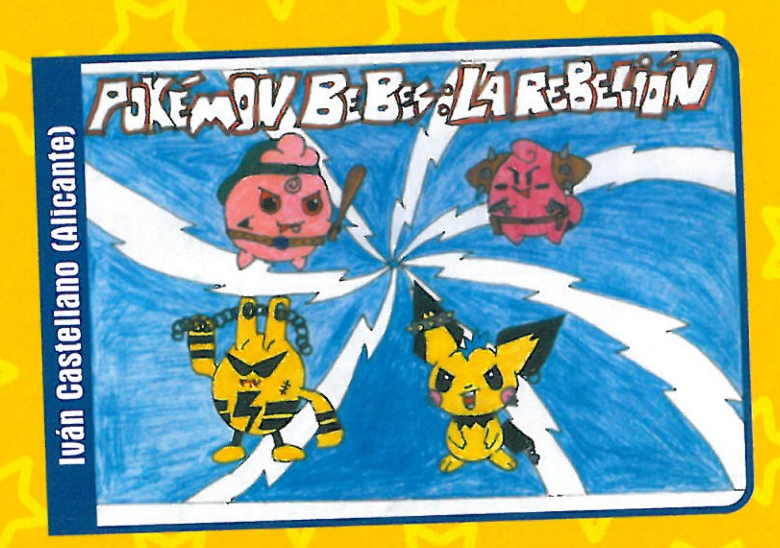
Combate Total

Demuestra lo que sabes de Pokémon adivinando quién ganaría cada combate, sabiendo que todos tienen el mismo nivel y que sólo pueden usar ataques propios de sus tipos.


Walrein vs Pichu


Staryu vs Registeel


Ninetales vs Sandslash



Iván Castellano (Alicante)





No regalamos nada por hacer la sopa, excepto nuestra afable compañía, incólume porte, y excelsa presencia que impregna el mundo. Es decir que, si la haces, será por gusto (a fideos).

Supersopa de letras Pokémon

M	N	I	E	R	L	A	W	E	N	U	D	O	O	F	I	N	D
E	F	I	G	E	S	D	O	N	P	H	A	N	E	T	A	E	N
N	O	C	H	I	E	V	B	I	E	J	A	C	H	L	A	V	A
L	E	S	E	S	R	T	B	A	B	A	M	O	A	S	A	J	V
G	A	N	D	O	A	A	U	P	I	D	O	L	L	A	E	E	N
C	A	L	C	E	T	I	F	N	L	E	O	S	C	O	I	M	S
O	M	A	N	D	A	L	F	A	A	S	T	R	A	L	D	I	C
L	I	A	T	N	U	H	E	I	R	O	N	Y	A	Y	U	A	J
R	I	M	M	Y	R	H	T	O	E	I	S	L	B	P	A	L	A
E	C	O	N	U	P	N	C	N	G	O	G	R	R	N	O	R	U
P	S	O	S	S	Y	C	A	R	A	E	G	R	I	A	T	A	N
M	D	O	D	S	E	S	S	O	R	C	A	R	E	H	B	O	C
A	A	S	O	B	Y	R	E	H	E	L	I	J	A	P	M	O	N
L	M	E	M	O	S	B	P	Y	A	S	A	L	D	O	M	U	C
C	H	A	H	A	R	M	E	H	B	R	E	Y	E	C	A	L	A
M	I	D	A	H	I	D	E	R	S	D	T	N	U	R	O	N	S
E	S	D	Y	E	S	E	N	T	O	O	N	C	E	S	A	S	U
I	Q	D	U	E	N	E	S	P	E	G	R	A	M	O	S	Q	T
U	O	E	M	A	I	N	D	E	I	S	O	T	R	O	P	E	A
N	A	T	U	R	P	O	S	O	L	O	P	A	R	A	N	A	X

Encuentra los Pokémon del 161 al 180, incluidos, de las ediciones Rubí y Zafiro.

PokéChiste (más bueno)

¡Manuel Gandía, "Alicante Man", vuelve a la carga! Y este mes trae a Jackie Chan, Pikachu y el caracol (amordazado), en una misma "tontá". Jimmy: -Pues a mí me gustó mucho el discurso del caracol en el otro chiste, el de Astérix. Incluso parafraseé una parte en el brindis de fin de año, que te diga la Mari. Mari: -¡Sí, dijo "¡UUYYY!", el muy rompecopas!




Antonio Mainar (Barcelona)

Clubes

¡Hola, chicos y chicas de Nintendo Acción! ¿Os gustaría formar parte de un club Pokémon? Pues si os gustan los Pokémon y tenéis entre 10 y 14 años y alguna edición Pokémon, apuntaos al "club Pokécube". Podéis preguntarme todo lo que querais saber de los cartuchos. Tenéis que mandarme vuestro nombre, dirección, fecha de nacimiento y Pokémon favorito, y un sello dentro de un sobre a:
Anabel Cabezas Fernández
C/ Cañas, nº 3, 2º D
CP: 18600 Motril (Granada)

Soluciones pasatiempos

Diferencias Vibrava



Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Snap (N64) 2. Pokémon Puzzle Challenge (GBC) 3. Pokémon trading Card (GBC) 4. Pokémon Channel (GameCube) 5. Pokémon Stadium 2 (N64)

Poder Psíquico

Es Dusclops, que de verdad...

Siluetas

1. Trapinch 2. Delcatty

Combate Total

1. Pichu 2. Staryu 3. Sandslash



Conoce a fondo a tus Pokémon

Para hacerte con todos es necesario que los conozcas a todos. Sus poderes, habilidades, ataques y los datos necesarios para llevar a cabo una buena "cacería". Cada mes tendréis vuestra "ración" de fichas informativas.

ANTES DE NADA...

No te extrañes por algunos detalles que verás en las fichas Pokémon. Lee esto y enseguida saldrás de dudas.

Cada ficha describe los movimientos que cada Pokémon puede aprender como si lo entrenásemos desde el nivel 1.

Por ejemplo, sabemos que nunca vas a tener un Blaziken de nivel inferior a 36, pero dado que en Rubí y Zafiro existe un personaje llamado el Tutor de Movimientos, resulta vital conocer todos los movimientos que este Pokémon puede recordar.

Si observas la ficha de Blaziken, verás que hay un movimiento básico que Torchic y Combusken no conocen. Se trata de Puño Fuego. Bien, pues si llevas a Blaziken ante el Tutor de Movimientos, verás cómo es capaz de hacérselo recordar. Todo claro, ¿no?

93 DODRIO

Cuando sus tres cabezas miran cada una a un lado, es que están en guardia. Si te acercas te llevarás un picotazo. Según parece, las cabezas no es lo único triplicado de DODRIO. Tiene tres corazones y tres pares de pulmones.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Persecución	Siniestro
Básico	Ataque Furia	Normal
Nv 9	Persecución	Siniestro
Nv 13	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Triataque	Normal
Nv 25	Furia	Normal
Nv 38	Alboroto	Normal
Nv 47	Pico Taladro	Volador
Nv 60	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 NORMAL

TIPO 2 VOLADOR

HABILIDAD
MADRUGAR: Despierta rápido al PKMN.
FUGA: Facilita la huida.

EVOLUCION: No tiene.

94 ROSELIA

ROSELIA lanza finas espinas con veneno a todo el que se acerca con intención de robarle las flores de sus brazos. Sin embargo, el aroma que emite resulta relajante. En raras ocasiones, aparece un ejemplar con las flores de colores muy poco comunes.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv 5	Desarrollo	Normal
Nv 9	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 13	Paralizador	Planta
Nv 17	Megaagotar	Planta
Nv 21	Drenadoras	Planta
Nv 25	Hoja Mágica	Planta
Nv 29	Silbato	Planta
Nv 33	Gigadrenado	Planta
Nv 37	Dulce Aroma	Normal
Nv 41	Arraigo	Planta
Nv 45	Tóxico	Veneno
Nv 49	Danza Pétalo	Planta
Nv 53	Aromaterapia	Planta
Nv 57	Síntesis	Planta



TIPO 1 PLANTA

TIPO 2 VENENO

HABILIDAD
CURA NATURAL: Se cura al salir.
PUNTO TÓXICO: Envenena al mín. contacto

EVOLUCION: No tiene.

95 GULPIN

La mayor parte del cuerpo de GULPIN está compuesto por el estómago. En comparación, el corazón y el cerebro son muy pequeños. En el interior de su estómago hay enzimas especiales capaces de corroerlo todo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Nv 6	Bostezo	Normal
Nv 9	Gas Venenoso	Veneno
Nv 14	Residuos	Veneno
Nv 17	Amnesia	Psíquico
Nv 23	Otra Vez	Normal
Nv 28	Tóxico	Veneno
Nv 34	Reserva	Normal
Nv 34	Escupir	Normal
Nv 34	Tragar	Normal
Nv 39	Bomba Lodo	Veneno
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 VENENO

TIPO 2 –

HABILIDAD
VISCOSIDAD: Evita el robo de objetos.
LODO LÍQUIDO: Al verterlo hiere.

EVOLUCION: Swalot (Niv.26)

96 SWALOT

Cuando SWALOT detecta una presa, echa por los poros y a borbotones un fluido tóxico y rocía a su víctima. Una vez que la debilita, se la traga entera gracias a la gigantesca boca que tiene. Le cabría un neumático en la boca sin problema.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Gas Venenoso	Veneno
Básico	Residuos	Veneno
Nv 6	Bostezo	Normal
Nv 9	Gas Venenoso	Veneno
Nv 14	Residuos	Veneno
Nv 17	Amnesia	Psíquico
Nv 23	Otra Vez	Normal
Nv 26	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 31	Tóxico	Veneno
Nv 40	Reserva	Normal
Nv 40	Escupir	Normal
Nv 40	Tragar	Normal
Nv 48	Bomba Lodo	Veneno



TIPO 1 VENENO

TIPO 2 –

HABILIDAD
VISCOSIDAD: Evita el robo de objetos.
LODO LÍQUIDO: Al verterlo hiere.

EVOLUCION: No tiene.

97 CARVANHA

Si invaden el territorio de CARVANHA, se acercarán en masa y harán trizas al intruso con sus afilados colmillos. Muchas naves han sufrido estos ataques y han acabado naufragando. Sin embargo, cuando están en solitario, se vuelven tímidos de repente.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Mordisco	Siniestro
Nv 7	Furia	Normal
Nv 13	Foco Energía	Normal
Nv 16	Cara Susto	Normal
Nv 22	Triturar	Siniestro
Nv 28	Chirrido	Normal
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 37	Contoneo	Normal
Nv 43	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 AGUA

TIPO 2 SINIESTRO

HABILIDAD
PIEL TOSCA: Hiere al tacto.

EVOLUCION: Sharpedo (Niv.30)

98 SHARPEDO

Conocido como el terror de los mares, SHARPEDO es temido por todos. Si pierde sus mandíbulas, las recuperará en breve. Puede alcanzar los 120 km/h agitando la aleta trasera y propulsándose por el agua. Su punto flojo: no nada largas distancias.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Furia	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 7	Furia	Normal
Nv 13	Foco Energía	Normal
Nv 16	Cara Susto	Normal
Nv 22	Triturar	Siniestro
Nv 28	Chirrido	Normal
Nv 33	Cuchillada	Normal
Nv 38	Mofa	Siniestro
Nv 43	Contoneo	Normal
Nv 48	Cabezazo	Normal
Nv 53	Agilidad	Psíquico



TIPO 1 AGUA

TIPO 2 SINIESTRO

HABILIDAD PIEL TOSCA: Hiere al tacto.

EVOLUCION: No tiene.

99 WAILMER

WAILMER tiene los espiráculos encima de la cabeza. Le encanta asustar a la gente expulsando el agua que acumula a través de los orificios. Puede almacenar agua dentro de su organismo para convertirse en una pelota y botar por tierra firme.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 5	Gruñido	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 14	Desenrollar	Roca
Nv 19	Torbellino	Agua
Nv 23	Impresionar	Fantasma
Nv 28	Hidropulso	Agua
Nv 32	Neblina	Hielo
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 41	Salpicar	Agua
Nv 46	Amnesia	Psíquico
Nv 50	Hidrobomba	Agua
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 AGUA

TIPO 2 –

HABILIDAD DESPISTE: Evita la atracción. VELO AGUA: Evita las quemaduras.

EVOLUCION: Wailord (Niv.40)

100 WAILORD

Es el mayor Pokémon registrado hasta la fecha. WAILORD caza con otros miembros de su especie. Es espectacular ver cómo saltan y chapotean en el agua para agrupar a sus presas. Impresiona verlos impactar en el agua.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Desenrollar	Roca
Nv 5	Gruñido	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 14	Desenrollar	Roca
Nv 19	Torbellino	Agua
Nv 23	Impresionar	Fantasma
Nv 28	Hidropulso	Agua
Nv 32	Neblina	Hielo
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 44	Salpicar	Agua
Nv 52	Amnesia	Psíquico
Nv 59	Hidrobomba	Agua



TIPO 1 AGUA

TIPO 2 –

HABILIDAD DESPISTE: Evita la atracción. VELO AGUA: Evita las quemaduras.

EVOLUCION: No tiene.

101 NUMEL

NUMEL tarda en percibir las cosas, pero se da cuenta enseguida si tiene hambre. Acumula en su interior un magma de 1200 grados. Si se moja, se enfría y solidifica. Cuando esto ocurre, aumenta su tamaño y se vuelve pesado y lento de movimientos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Placaje	Normal
Nv 11	Ascuas	Fuego
Nv 19	Magnitud	Tierra
Nv 25	Foco Energía	Normal
Nv 29	Derribo	Normal
Nv 31	Amnesia	Psíquico
Nv 35	Terremoto	Tierra
Nv 41	Lanzallamas	Fuego
Nv 49	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 FUEGO

TIPO 2 TIERRA

HABILIDAD DESPISTE: Evita la atracción.

EVOLUCION: Camerupt (Niv.33)

102 CAMERUPT

CAMERUPT encierra un volcán en su interior y un magma de 10.000° que le recorre el cuerpo. Sus jorobas se originaron por una deformación en los huesos. A veces entran en erupción y escupen el abrasivo magma. Sobre todo cuando se enfada.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Placaje	Normal
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	Magnitud	Tierra
Nv 11	Ascuas	Fuego
Nv 19	Magnitud	Tierra
Nv 25	Foco Energía	Normal
Nv 29	Derribo	Normal
Nv 31	Amnesia	Psíquico
Nv 33	Avalancha	Roca
Nv 37	Terremoto	Tierra
Nv 45	Estallido	Fuego
Nv 55	Fisura	Tierra
–	–	–



TIPO 1 FUEGO

TIPO 2 TIERRA

HABILIDAD ESCUDO MAGMA: Evita el congelamiento.

EVOLUCION: No tiene.

103 SLUGMA

SLUGMA no tiene sangre en su organismo, sino ardiente magma que hace circular por todo el cuerpo los nutrientes y oxígeno que necesitan sus órganos. Si se enfriara, perdería calor, se solidificaría y reduciría su tamaño.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Polución	Veneno
Nv 8	Ascuas	Fuego
Nv 15	Lanzarrocas	Roca
Nv 22	Fortaleza	Normal
Nv 29	Amnesia	Psíquico
Nv 36	Lanzallamas	Fuego
Nv 43	Avalancha	Roca
Nv 50	Golpe Cuerpo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 FUEGO

TIPO 2 –

HABILIDAD CUERPO LLAMA: Quema al mín. contacto. ESCUDO MAGMA: Evita el congelamiento.

EVOLUCION: Magcargo (Niv.38)

104 MAGCARGO

La coraza es su propia piel, que se endurece al enfriarse. Está muy resquebrajada y es frágil; se deshará sólo con tocarla. Su temperatura corporal es de 1.000°. El agua se evapora al contacto con él. Se sumerge en magma para recuperar su forma.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Polución	Veneno
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	Lanzarrocas	Roca
Nv 8	Ascuas	Fuego
Nv 15	Lanzarrocas	Roca
Nv 22	Fortaleza	Normal
Nv 29	Amnesia	Psíquico
Nv 36	Lanzallamas	Fuego
Nv 48	Avalancha	Roca
Nv 60	Golpe Cuerpo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 FUEGO

TIPO 2 ROCA

HABILIDAD CUERPO LLAMA: Quema al mín. contacto. ESCUDO MAGMA: Evita el congelamiento.

EVOLUCION: No tiene.

105 TORKOAL

TORKOAL va cavando por las montañas en busca de carbón. Cuando lo encuentra, rellena los huecos que tiene dentro del caparazón y lo quema. Según se extingue el fuego, se va debilitando. Antes de entrar en combate, quema más carbón del habitual.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 4	Polución	Veneno
Nv 7	Maldición	¿?
Nv 14	Pantallahumo	Normal
Nv 17	Giro Fuego	Fuego
Nv 20	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 27	Protección	Normal
Nv 30	Lanzallamas	Fuego
Nv 33	Def. Férrea	Acero
Nv 40	Amnesia	Psíquico
Nv 43	Azote	Normal
Nv 46	Onda Ígnea	Fuego
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 FUEGO

TIPO 2 –

HABILIDAD HUMO BLANCO: Evita que baje la habilidad.

EVOLUCION: No tiene.

106 GRIMER

El elástico cuerpo de lodo de GRIMER le permite colarse por cualquier orificio, sea del tamaño que sea. Entra en las bajantes de las cloacas para beberse el agua sucia. Le encanta todo lo que sea suciedad. Emana un fluido contaminado.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gas Venenoso	Veneno
Básico	Destructor	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 8	Anulación	Normal
Nv 13	Residuos	Veneno
Nv 19	Reducción	Normal
Nv 26	Chirrido	Normal
Nv 34	Armad. Ácida	Veneno
Nv 43	Bomba Lodo	Veneno
Nv 53	Legado	Siniestro
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 VENENO

TIPO 2 –

HABILIDAD HEDOR: Aleja a PKMN salvajes. VISCOSIDAD: Evita el robo de objetos.

EVOLUCION: Muk (Niv.38)

107 MUK

Le encanta comer cosas repulsivas. MUK emana por todo el cuerpo un fluido maloliente que obliga a taparse la nariz. Con sólo una gota de esa sustancia se podría contaminar un estanque. En las ciudades sucias, los MUK tienen su punto de encuentro.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gas Venenoso	Veneno
Básico	Destructor	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 8	Anulación	Normal
Nv 13	Residuos	Veneno
Nv 19	Reducción	Normal
Nv 26	Chirrido	Normal
Nv 34	Armad. Ácida	Veneno
Nv 47	Bomba Lodo	Veneno
Nv 61	Legado	Siniestro
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
VENENO

TIPO 2
–

HABILIDAD
HEDOR: Aleja a PKMN salvajes.
VISCOSIDAD: Evita el robo de objetos.

EVOLUCION: No tiene.

108 KOFFING

KOFFING contiene sustancias tóxicas que mezcla con desperdicios para provocar una reacción que libera un gas muy venenoso. Si se pone nervioso, aumenta el nivel de toxicidad y expulsa gases por todo el cuerpo. Llega a hincharse hasta explosionar.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gas Venenoso	Veneno
Básico	Placaje	Normal
Nv 9	Polución	Veneno
Nv 17	Autodestruc.	Normal
Nv 21	Residuos	Veneno
Nv 25	Pantallahumo	Normal
Nv 33	Niebla	Hielo
Nv 41	Explosión	Normal
Nv 45	Mismodestino	Fantasma
Nv 49	Legado	Siniestro
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
VENENO

TIPO 2
–

HABILIDAD
LEVITACIÓN: No sufre ataques de tipo tierra.

EVOLUCION: Weezing (Niv.35)

109 WEEZING

WEEZING reduce y agranda el doble cuerpo que tiene para mezclar los gases tóxicos que contiene. Cuantos más gases mezcle, mayor toxicidad y nivel de putrefacción. Va en busca de casas sucias y abandonadas para crear su hogar.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gas Venenoso	Veneno
Básico	Placaje	Normal
Básico	Polución	Veneno
Básico	Autodestruc.	Normal
Nv 9	Polución	Veneno
Nv 17	Autodestruc.	Normal
Nv 21	Residuos	Veneno
Nv 25	Pantallahumo	Normal
Nv 33	Niebla	Hielo
Nv 44	Explosión	Normal
Nv 51	Mismodestino	Fantasma
Nv 58	Legado	Siniestro
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
VENENO

TIPO 2
–

HABILIDAD
LEVITACIÓN: No sufre ataques de tipo tierra.

EVOLUCION: No tiene.

110 SPOINK

SPOINK se pasa todo el día saltando sobre la cola. Con cada salto hace latir el corazón por eso no puede dejar de saltar. Si lo hace, se le parará. Lleva una perla en la cabeza que sirve para amplificar los poderes psicoquinéticos que tiene.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 7	Psicoonda	Psíquico
Nv 10	Rastreo	Normal
Nv 16	Psicorrayo	Psíquico
Nv 19	Más Psique	Normal
Nv 25	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 28	Capa Mágica	Psíquico
Nv 34	Psíquico	Psíquico
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 37	Ronquido	Normal
Nv 43	Bote	Volador
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1
PSÍQUICO

TIPO 2
–

HABILIDAD
SEBO: Protege del frío y del calor.
RITMO PROPIO: Evita la confusión.

EVOLUCION: Grumpig (Niv.32)

111 GRUMPIG

GRUMPING usa las perlas negras que tiene para amplificar las ondas de su poder psíquico y controlar al rival. Esas perlas son valiosas obras de arte. Cuando usa su poder especial, se le cansa la respiración y resopla con pesadez.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Básico	Psicoonda	Psíquico
Básico	Rastreo	Normal
Básico	Psicorrayo	Psíquico
Nv 7	Psicoonda	Psíquico
Nv 10	Rastreo	Normal
Nv 16	Psicorrayo	Psíquico
Nv 19	Más Psique	Normal
Nv 25	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 28	Capa Mágica	Psíquico
Nv 37	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Descanso	Psíquico
Nv 43	Ronquido	Normal
Nv 55	Bote	Volador



TIPO 1
PSÍQUICO

TIPO 2
–

HABILIDAD
SEBO: Protege del frío y del calor.
RITMO PROPIO: Evita la confusión.

EVOLUCION: No tiene.

112 SANDSHREW

SANDSHREW tiene una piel muy dura y seca, y como es capaz de absorber agua sin perder una gota, puede sobrevivir en el desierto. Tiene la habilidad de hacerse una bola y evitar ataques. Por la noche, escarba en la arena del desierto y se echa a dormir.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 6	Rizo Defensa	Normal
Nv 11	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 23	Cuchillada	Normal
Nv 30	Rapidez	Normal
Nv 37	Golpes Furia	Normal
Nv 45	Bucle Arena	Tierra
Nv 53	Torm. Arena	Roca
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
TIERRA

TIPO 2
–

HABILIDAD
VELO ARENA: Más EVASIÓN en torm. Arena.

EVOLUCION: Sandslash (Niv.22)

113 SANDSLASH

SANDSLASH está recubierto de duras púas que son partes endurecidas de la piel. Suele mudarlas una vez al año; debajo de las viejas, crecen unas nuevas que las sustituyen. En combate, debilitará a su rival clavándole las púas y las afiladas garras.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Ataque Arena	Tierra
Nv 6	Rizo Defensa	Normal
Nv 11	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 24	Cuchillada	Normal
Nv 33	Rapidez	Normal
Nv 42	Golpes Furia	Normal
Nv 52	Bucle Arena	Tierra
Nv 62	Torm. Arena	Roca
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
TIERRA

TIPO 2
–

HABILIDAD
VELO ARENA: Más EVASIÓN en torm. Arena.

EVOLUCION: No tiene.

114 SPINDA

Dicen que no hay dos SPINDA que tengan los mismos dibujos en el pelaje. Tiene una forma de andar inestable, va tambaleándose. Da la sensación de ir bailando, o incluso de estar mareado, lo que puede llegar a causar confusión en su enemigo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Alboroto	Normal
Nv 12	Finta	Siniestro
Nv 16	Psicorrayo	Psíquico
Nv 23	Hipnosis	Psíquico
Nv 27	Puño Mareo	Normal
Nv 34	Danza Caos	Normal
Nv 38	Más Psique	Normal
Nv 45	Doble Filo	Normal
Nv 49	Azote	Normal
Nv 56	Golpe	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
–

HABILIDAD
RITMO PROPIO: Evita la confusión.

EVOLUCION: No tiene.

115 SKARMORY

Está totalmente encerrado en el interior de una fuerte coraza protectora. En vuelo, alcanza los 300 km por hora. Usa las afiladas alas para azotar al rival, a pesar de que se le quedan abolladas y hechas jirones tras varios combates.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Picotazo	Volador
Nv 10	Ataque Arena	Tierra
Nv 13	Rapidez	Normal
Nv 16	Agilidad	Psíquico
Nv 26	Ataque Furia	Normal
Nv 29	Cortefuria	Volador
Nv 32	Ala de Acero	Acero
Nv 42	Púas	Tierra
Nv 45	Eco Metálico	Acero
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
ACERO

TIPO 2
VOLADOR

HABILIDAD
VISTA LINCE: Evita que baje precisión.
ROBUSTEZ: Anula golpes fulminantes.

EVOLUCION: No tiene.

Nintendo

Servicio Automático de Ayuda de Juegos
902 88 78 78
Este servicio funciona 24 horas al día 7 días a la semana.

POKéMON PINBALL

RUBÍ Y ZAFIRO

¡Una nueva forma de hacerte con todos!



Disfruta a los mandos de tu pinball de una nueva manera de capturar a todos los Pokémon. Hazte con todos, en un juego completamente nuevo.

Pero si además quieres sacarle partida a este juego, participa en nuestro Gran Campeonato On-Line.





GAME BOY ADVANCE SP



GRAN CAMPEONATO ONLINE



¡HAY MÁS DE MIL PREMIOS! Infórmate en:

http://pokemon.nintendo.es









© 2003 Pokémon. © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. Developed by Jupiter Corp. © 2003 Nintendo. - http://pokemon.nintendo.co.uk


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
10 BOLSAS POKéMON
10 RELOJES NINTENDO GAME BOY
5 POKéMON EXPEDITION
Pokémon
TODOS LOS SECRETOS PARA SER MAESTRO POKéMON
EDICIÓN DE LUJO
Pokémon
TRADING CARD GAME
DECK BOX
TRAINER
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon" + (espacio) tus datos personales.
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de febrero de 2004.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".